Grandes Monstruos del Cine

Miguel Juan Payán
Javier Juan Payán

Ohara Pub

Autores:
Miguel Juan Payán
Javier Juan Payán

Editado por:
Ediciones Jardín, S.L.

Ferraz, 11 - 1° Izq. - 28008 Madrid
Tel. 91 540 18 80 - Fax. 91 541 50 55
web: http://libros.edijardin.com
e-mail: grupocasa@edijardin.com
Depósito legal: M-2851-2006
ISBN: 84-95698-03-X
Printed in Spain
Impreso en Fiselgraf

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE UN MONSTRUO?

(DEL MODERNO PROMETEO DE MARY W. SHELLEY AL PROMETEO MODERNO DE DAVID CRONENBERG)

Antes de empezar este recorrido por la fauna monstruosa que ha habitado el cine en sus ya algo más de cien años de historia, conviene tener claro cuáles van a ser las claves esenciales de este periplo, que quiere ser al mismo tiempo histórico y anecdótico, pero que sobre todo aspira a ser informativo y más que cualquier otra cosa, divertido.

En primer lugar el término Monstruo, tal como lo explica cualquier diccionario de lengua castellana que tengamos a mano, señala cinco tipos de categorías que ocasionalmente se solapan, permitiendo que un mismo sujeto encaje en dos o más definiciones.

1.- Aquéllos que son contrarios a la naturaleza porque difieren de forma notable de los individuos de su misma especie.

2.- La persona, animal o cosa desmesurada en tamaño, fealdad, etcétera, que precisamente por ello provoca extrañeza o rechazo.

3.- Persona muy cruel o malvada.

4.- Personaje fantástico que aparece en el folclore, la literatura, generalmente caracterizado por su maldad, fealdad, tamaño...

5.- Persona que posee cualidades extraordinarias para algo.

Obviamente el presente libro no está dedicado a abordar ni a los personajes que pueden encajar en el apartado 3 ni aún menos a los que pueden acoplarse al apartado 5. Nuestros protagonistas son los que encajan a la perfección en los apartados 1, 2 y 4, que pueden albergar tanto a vampiros, licántropos y gárgolas varias como a King Kong, Godzilla, el tiburón blanco de Steven Spielberg, la araña gigante de *Tarántula* o las hormigas tamaño XXL de *La humanidad en peligro*, por citar sólo algunos de los ejemplos más obvios incluidos por supuesto en el texto que sigue a continuación. No estamos por tanto ante una historia de los villanos en el cine, así que nos saltaremos el tercer apartado, y tampoco nos interesan los genios y los talentos, aunque sin duda una buena porción de protagonismo en las peripecias que recorreremos en las siguientes páginas la tienen los científicos locos o simplemente despistados.

Si consultamos un diccionario de otra lengua cualquiera llegaremos a las mismas o muy parecidas definiciones. Estas coincidencias casi absolutas a la hora de señalar a lo monstruoso nos llevan a una conclusión esencial para entender una de las características básicas de los monstruos del cine, y la razón principal de su éxito: su universalidad.



En cualquier lugar del mundo, el monstruo funciona como herramienta primordial del cine de terror, pero puede adaptarse llegado el caso a otros géneros, como la ciencia ficción o incluso las películas de aventuras.

Concretamente en el cine de terror, cuya función primordial es obviamente causar miedo o al menos incomodidad en el espectador, ya sea a través de la creación de una atmósfera inquietante o mediante el uso (en los últimos tiempos abusivo) del susto, la repulsión o el disgusto provocado por algo desagradable, el monstruo es una herramienta de primer orden para conseguir dichos objetivos. Aunque llama la atención de la figura del monstruo su capacidad para adaptarse a otros escenarios y proliferar en otros géneros, no cabe duda que su mayor desarrollo y protagonismo lo encontramos en el cine de terror, que en definitiva se basa en proporcionar a los espectadores la oportunidad de experimentar las mismas sensaciones que los personajes que aparecen en la pantalla, sabiendo por otra parte que estamos totalmente a salvo, fuera de la película, ajenos al peligro que aquéllos padecen. Un buen trabajo sobre esta premisa es el desarrollado por Bigas Luna en su película *Angustia* (1988), donde se despliega la tradicional fórmula de *cine-dentro-del-cine*, que tan buenos resultados suele proporcionar. Es también una de las formas básicas de presentación del argumento en el género musical, cambiando la producción de una película por el montaje de un espectáculo como motor esencial de la acción y jugando en ambos casos con la ambigüedad de la posición del espectador, que está al mismo tiempo conociendo y tomando parte con los personajes en la creación de una ficción (la película de ficción en la ficción de *Angustia*, o

Del Director Ganador del Oscar PETER JACKSON

NAOMI WATTS JACK BLACK ADRIEN BRODY

KING KONG

EN CINES 14 DICIEMBRE 2005



el espectáculo de ficción dentro de la ficción de la película musical), en un sistema que también nos recuerdan las confidencias de algunos de los personajes directamente al espectador, mirando a cámara. Se trata en definitiva de plantear la mentira de la fantasía dentro de la trama para incrementar el realismo de ésta. *Angustia* arranca como una especie de homenaje a *Psicosis* en el que una madre posesiva y su hijo se dedican a asesinar gente para robarles los ojos, pero en su segunda fase se nos informa de que eso que hemos estado viendo es una película, y se nos sumerge en un relato que tiene otros protagonistas (mecanismo muy propio del cine de Alfred Hitchcock que genera un desconcierto muy propicio para producir inquietud o miedo en el público): el propio público que asiste a la proyección de la trama de madre-hijo y descubre que hay un asesino psicópata en la sala de cine. Nos encontramos así atrapados entre los monstruos de ficción, la madre y el hijo, y el monstruo que se nos presenta como real, el psicópata de la sala de cine, quien además actúa en un entorno que inevitablemente nos obliga a mirar a nuestro alrededor, ya que nosotros, como las nuevas víctimas de la película, también estamos en la oscuridad de una sala viendo un largometraje de miedo. Esa estructura argumental tipo cebolla, con varias capas -que nos recuerda una especie de espiral capaz de producirnos vértigo, y que recuerda tanto la situación en que nos ponía *La ventana indiscreta* (1954), identificándonos con el personaje interpretado por James Stewart, que lo ve todo, como nosotros, pero que como el propio espectador no puede hacer nada para detener al asesino-, es un mecanismo perfecto para la manipulación del público que hace de los monstruos convocados para la ocasión una herramienta


JAWS



esencial para completar el proceso. Sin la amenaza que plantean los monstruos no hay posibilidad de tejer la telaraña de miedo en torno al espectador, una maniobra en la cual los artífices de la película (es un error otorgar todo el mérito al director y va siendo hora de descartar ese planteamiento de autoría absoluta y aberrante, ya que el cine es hoy más que nunca un trabajo en equipo que empieza con el guión y acaba con la promoción del filme, por cierto, tan esencial como elemento para crear una atmósfera inquietante en torno al filme) ejercen como arañas que persiguen el objetivo de aislar al espectador de la realidad para implicarle más fácilmente en la película.

Es por tanto claro que la oferta del cine de terror al espectador es que se someta a una ceremonia de catarsis como la que nos propuso el veterano director de películas de miedo Wes Craven cuando le preguntamos si la gente acudía al cine para pasar miedo y replicó: "No creo que la gente vaya al cine para pasar miedo, sino precisamente porque tienen sus propios miedos sin resolver, y una vez que entran en la sala de cine la película se convierte en una especie de barco que les va a llevar a través del río para resolver esos miedos que tienen. Luego pueden salir a la calle pensando que han conseguido vencer a sus miedos".

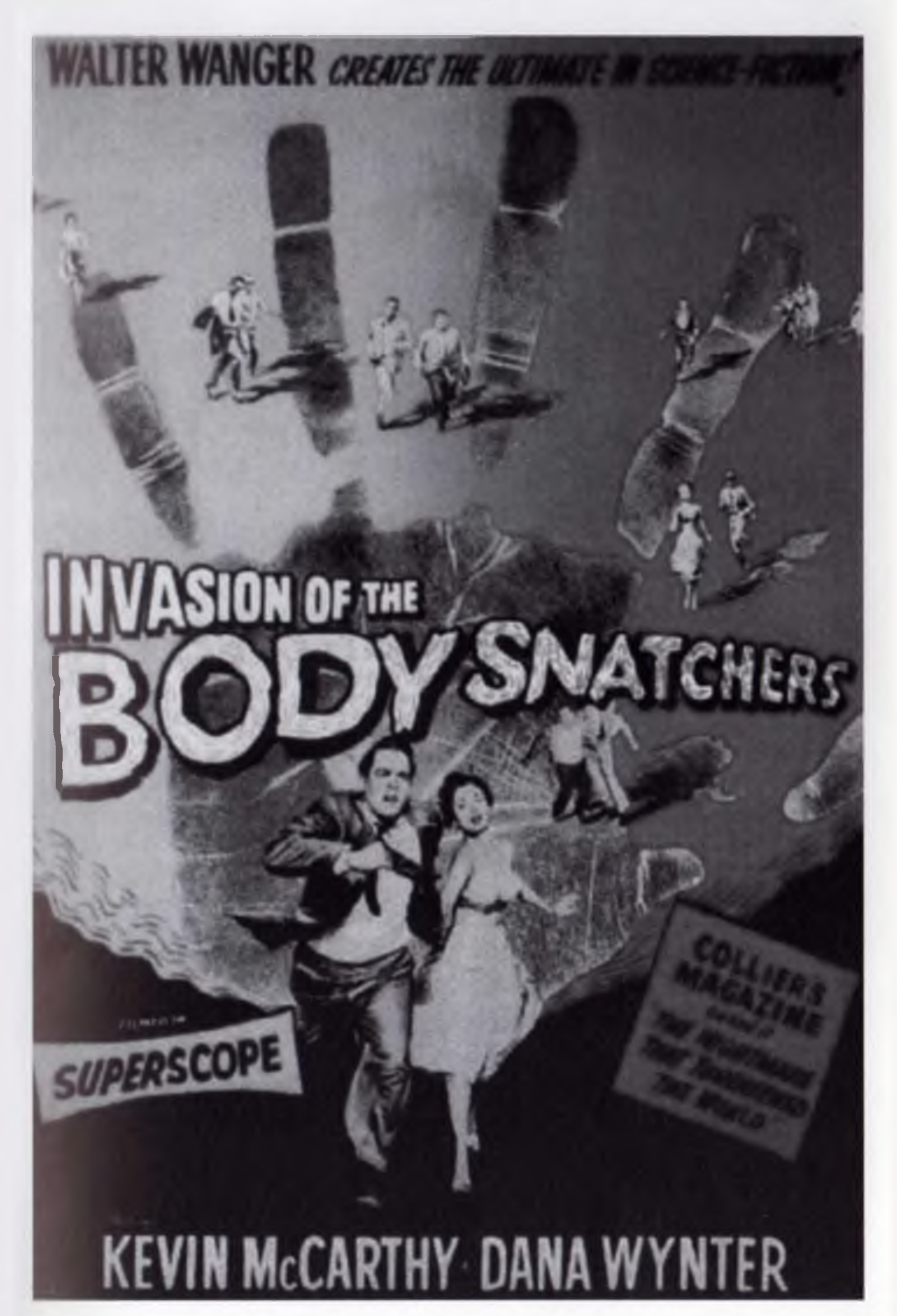
Las películas de terror explotan nuestros miedos hacia la violencia y la muerte, pero tratan al mismo tiempo con elementos que están más allá de las experiencias normales y del conocimiento humano, elementos que nos producen miedo porque conocemos muy poco sobre su verdadera naturaleza. Muchas películas tratan con alguna forma de lo desconocido, la muerte, los fantasmas, el más allá, el espacio exterior, la


LA MUJER PANTERA
Simone Simon
KENT SMITH * JACK HOLT



locura, Satanás, y al mismo tiempo se relacionan con una región poco conocida de nosotros mismos que quizá ha encontrado su formulación más simple, pero también más efectiva, en el término "lado oscuro" empleado por George Lucas en la saga de *Star Wars*. Entrar en esa zona de nuestra propia naturaleza provoca una ansiedad extrema en el espectador, y es la base de la creación de algunos de los monstruos más célebres de la literatura, el cine y el cómic, como el Doctor Jekyll y su contrapartida perversa, el señor Hyde, o pasando al mundo de las viñetas, como el Doctor Banner y su otro yo, el Increíble Hulk. La esquizofrenia no anda muy lejos, y de paso introduce quizá el monstruo más temible del cine, la locura, fuerza motora del personaje del asesino psicópata extraído de la realidad por Hitchcock (el personaje de Norman Bates se basó en Edward Gein, asesino de Wisconsin que devoraba a sus víctimas) para convertirlo en estrella del género con *Psicosis*, y que da sus primeros pasos en el cine expresionista alemán con *El gabinete del doctor Caligari* (1919), y que entrará en el cine norteamericano de la mano de Jacques Tourneur y la protagonista de *La mujer pantera* (1942), vistiéndose con el impacto inquietante del uso del color en *La caída de la casa Usher* (1960), arranque del ciclo de películas dedicado por Roger Corman a adaptar los relatos de Edgar Allan Poe.

De manera que el cine de terror nos lleva a enfrentarnos con el monstruo que llevamos en nuestro interior, remitiéndonos a la mitología de la Grecia Clásica: queremos o creemos ser Apolo, el dios panhelénico, ideal de la belleza y la sabiduría griegas expresadas en la proporción, la armonía, el equilibrio de las partes... en definitiva, el orden. Pero en nuestro interior habita el instinto o la tentación de ser como Dioniso, el dios del


WALTER WANGER CREATES THE
INVASION OF THE
BODY SNATCHERS
SUPERSCOPE
COLLIERS MAGAZINE
KEVIN McCARTHY · DANA WYNTER

vino y la liberación, que muere y resucita (¿cuántas veces hemos visto morir y resucitar a los monstruos del cine? Carmilla, Drácula y el resto de los vampiros, Freddy Krueger en la saga de *Pesadilla en Elm Street*, Jason Vorhees en la de *Viernes 13*, Michael Myers en las películas de *Halloween*, Chucky, el muñeco diabólico... y así hasta los propios muertos vivientes de George A. Romero), un dios implicado en el orfismo, la iniciación de los misterios, epicentro de celebraciones orgiásticas en las cuales las ménades o bacantes, sus acompañantes femeninas, mujeres llevadas por el frenesí, bailan y desgarran las carnes de animales y niños vivos para devorarlas... en definitiva, la caída en el caos, lo contrario al orden y la armonía representados por Apolo.

Otra explicación del monstruo como criatura de ficción relacionada con nuestra propia naturaleza humana es la aportada por Zakiya Hanafi como conclusión a su ensayo *El monstruo en la máquina: lo mágico, la medicina y lo maravilloso en el tiempo de la revolución científica:* "El monstruo es un concepto que necesitamos en orden a decirnos a nosotros mismos lo que no somos".

El monstruo que llevamos dentro es por tanto el rey de los monstruos del cine, o mejor, el padre de todos ellos, ya que en el fondo no son sino hijos de nuestros propios temores, figuras de liberación hacia el caos, puertas para huir de la monotonía cotidiana, traducidas e interpretadas a través de los filtros de la moral, la religión, la razón y la conciencia.

Lo que ocurre por tanto es que nosotros somos los monstruos, lo que nos lleva a pensar en cómo el cine de terror es una llamada a la psicología individual de cada espectador, aunque en ocasiones se expanda hacia temores colectivos, sociales y políticos, como veremos por ejemplo en la mezcla de terror y ciencia ficción producida en los Estados Unidos en los años cincuenta, en plena psicosis de la Guerra Fría, con miedo al enemigo infiltrado, la quinta columna, los vecinos que no son lo que parece, expresado en películas como *La Cosa, el enigma de otro mundo* (1951), *Invasores de Marte* (1953) o *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956).

Así pues, los monstruos están unidos al cine de terror desde sus principios, formando una de las dos ramas desde las cuales se desarrolla el miedo en el cine en eras posteriores: la locura, expresada tal como hemos dicho en *El gabinete del doctor Caligari*, punto de arranque del cine expresionista alemán de los años veinte, cuna del miedo cinematográfico que no en vano fue conocida también en aquella época como Caligarismo, y el monstruo, ejemplificado por el vampírico conde Orlok de *Nosferatu* (1922). A estas fuentes hay que añadir producciones norteamericanas como una adaptación pionera del Jekyll y Hyde de Robert Louis Stevenson filmada en Estados Unidos y estrenada en España con el título de *El hombre y la bestia* (1920), y la que posiblemente es la mejor versión de la historia de Gaton Leroux sobre *El fantasma de la Ópera*, dirigida por Rupert Julian (1926) con Lon Chaney, padre del maquillaje cinematográfico para los monstruos, como protagonista. Fue esta última la primera aproximación completa al terror de la productora Universal, que había de convertirse en la principal fuente de miedo cinematográfico creado en Hollywood en la década de los años treinta, patentando las figuras monstruosas que se convertirán en iconos clásicos del cine de terror en décadas posteriores.





Tod Browning sería el encargado de inaugurar la serie con una versión de la novela de Bram Stoker *Drácula* (1931), y James Whale no tardaría en unirse a la saga con su versión de la novela de Mary W. Shelley *Frankenstein* (1931). En ambos casos encontramos un mismo vínculo de origen para la génesis de los monstruos cinematográficos: la novela gótica.

Inicialmente los monstruos eran un concepto social relacionado con territorios y cosas desconocidas. Históricamente, amplias áreas de los mapas aún inexploradas se adornaban con dibujos de extrañas y terribles criaturas, los monstruos, que marcaron la asociación de éstos con lo desconocido, un vínculo que se extiende al Renacimiento y la Ilustración. Posteriormente, a medida que las ciencias fueron marcando con su impronta a la sociedad, los monstruos empezaron a ser contemplados como puzles científicos cuya naturaleza podía descifrarse. Surgieron así los gabinetes de curiosidades. Era una nueva manera de entender el monstruo frente a la visión que habían venido aplicando al mismo las religiones, que tradicionalmente habían contemplado a los monstruos como los enemigos de los dioses. Así es en el hinduismo, en la mitología griega y romana, en la mitología nórdica... En este último caso se produce una batalla final, el Ragnarok, entre los dioses de Asgard y una variopinta colección de monstruos. Muchas religiones antiguas identificaban el nacimiento de niños con malformaciones, "monstruos" para su época, como una manifestación de la ira o contrariedad de los dioses, de manera que no es extraño que incluso en el siglo veinte existieran circos habitados por personas con distintas deformidades que servían como atracciones de feria, al estilo de


CARL
LAEMMLE
"DRACULA"
BELA LUGOSI
DAVID MANNERS
HELEN CHANDLER
DWIGHT FRYE and
EDWARD VAN SLOAN
A TOD BROWNING Production
UNIVERSAL
PICTURE
The story of the strangest Passion
the world has ever known!

lo mostrado por el realizador Tod Browning, el hombre que humanizó a los monstruos, en su película *Freaks: la parada de los monstruos* (1932), o en fecha más cercana por David Lynch en *El hombre elefante* (1980), ambientada en la era victoriana, la misma que había de contemplar la asociación definitiva entre la ciencia, la curiosidad y los monstruos a través de la novela gótica. Como prueba de ello el escritor Brian Aldiss afirma que la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo*, publicada por Mary W. Shelley en 1918, no es sólo una de las piezas básicas del terror literario y cinematográfico, sino también la primera muestra seria de literatura de ciencia ficción. El monstruo podría ser en ese sentido en la era victoriana una importante pista sobre el papel de la ciencia en la sociedad de ese momento.

Volviendo al cine, junto a las figuras clásicas del terror de la productora Universal, Drácula, Frankenstein, la Momia, el Hombre Lobo..., los años treinta hacen otras propuestas interesantes. Por un lado estos personajes, que llegan a la pantalla grande en un momento en que el mundo vive las consecuencias de la crisis económica surgida tras el crack bursátil de 1929, se asemejan a otra figura esencial del cine producido en Hollywood en ese momento, los gángsters, otro tipo de monstruos humanizados con los que al espectador le resulta también fácil identificarse a pesar de que forman en las filas de los villanos, y de paso introducen una interesante cuestión sobre la capacidad del villano para atraer más y mejor la atención sobre sí que el héroe, posiblemente en relación con su naturaleza como factor poderoso y liberador, que hace lo que le viene en gana, practica lo prohibido, rompe el tabú y además suele tener la capacidad de controlar o dominar la situación... hasta que cae abatido finalmente por las fuerzas del orden.

Por otra parte, el monstruo encuentra una vía de desarrollo alternativa en el género de aventuras con la aparición de *King Kong* (1933), el primer monstruo gigante del cine sonoro, ya que previamente los dinosaurios habían ocupado un papel protagonista en la adaptación de la novela de Arthur Conan Doyle *El mundo perdido* (1925). El gigantismo del monstruo regresó a la pantalla tras la Segunda Guerra Mundial acompañado en algunos casos del miedo nuclear desatado por la invención de la bomba atómica y su lanzamiento con devastadores y trágicos resultados sobre la población civil de Hiroshima y Nagasaki. Los años cincuenta están habitados por todo tipo de criaturas monstruosas de tamaño ciclópeo, como el dinosaurio carnívoro de *El monstruo de tiempos remotos* (1953), basada en un relato corto de Ray Bradbury, las hormigas gigantes de *La humanidad en peligro* (1954), la araña gigante de *Tarántula* (1955)... Junto a toda una saga de criaturas descomunales surgidas en el cine japonés y capitaneadas por el inefable *Godzilla* (1955), representación de las consecuencias del holocausto nuclear. Los seres enormes y el terror animal relacionado con un planteamiento de ecologismo panfletario regresarán en los años setenta a la pantalla encontrando su mejor representante en el tiburón blanco reclutado por Steven Spielberg para *Tiburón* (1975), junto con una nueva y, en opinión de quien esto escribe, excesivamente vilipendiada versión de *King Kong* (1976), que al menos, al contrario de lo ocurrido en la dirigida por Peter Jackson en 2005, retenía el carácter eminentemente erótico y sexual del original, y numerosas variantes que van desde el pulpo gigante de *Tentáculos* (1977), hasta el colosal oso gris asesino de *Grizzly*



(1976), sin olvidar los pollos, avispas y ratas agigantados artificialmente en la adaptación de la novela de H.G. Wells *El alimento de los dioses* (1976), que incluía una pionera crítica a los alimentos transgénicos en su desenlace (una vaca bebe el agua que traslada el compuesto agigantador, que de ese modo pasará al consumo humano a través de la leche), y sin olvidar a las pirañas mutadas genéticamente en *Pirañas* (1978). En ese sentido, el subgénero se desarrollará en paralelo al cine de catástrofes de esa misma década.

De manera que, como vemos, el monstruo está ligado no sólo al cine de terror, sino también al cine de aventuras y de ciencia ficción, a los miedos individuales y colectivos, conformando una categoría de películas que en la industria del cine norteamericano se han dado en calificar *Monster movie*, y que Ira Konisberg en su libro *The Complete Film Dictionary* define como: "Una película de terror que presenta a un monstruo como agente de violencia y terror. El monstruo puede asemejarse a un ser humano, como en *Frankenstein*, de James Whale, a un animal, como en la película de Inoshiro Honda *Godzilla*, o ser una criatura del espacio, como en *Alien*, de Ridley Scott. Aunque el monstruo es una criatura de terror porque es no-humana, es también, paradójicamente, una personificación de lo que tememos como humanos, la muerte, la violencia o la vida extraterrestre".

En el presente libro vamos a repasar las grandes líneas de la historia de los monstruos a través de sus propios protagonistas, esto es, las criaturas que han habitado las pesadillas de celuloide durante más de cien años, dando lugar a un zoológico fantásti-

co de gigantescas proporciones, algunos de cuyos artífices desde las facetas de maquillaje y efectos especiales también son protagonistas de las páginas que siguen. Nuestra intención es aportar información divertida y amena junto con una especie de mapa esencial de la monstruosidad en el cine, pasando desde las primeras fantasías de George Méliès en los balbuceos del cine hasta los últimos monstruos llegados a la pantalla con el apoyo de los efectos especiales desarrollados por ordenador. No es nuestra intención ser totalizadores en este recorrido, que reconocemos desde ahora no es, ni lo pretende, un exhaustivo muestrario de monstruos cinematográficos. Más bien hemos preferido dejarnos seducir por la idea del gabinete de curiosidades, salvo que en nuestro caso esas curiosidades monstruosas habitan en el cine fantástico y de terror coleccionado en nuestras cintas de vídeo y discos en DVD, desempolvados con cariño para la ocasión junto con numerosos libros, artículos y recortes varios que nos han servido para elaborar este texto.

Nuestro objetivo es picar la curiosidad del lector para que él mismo se construya su propio gabinete de curiosidades monstruosas en el cine, que elabore su personal lista de monstruos favoritos, que reúna su particular colección de títulos imprescindibles. Desde estas líneas sólo aspiramos a proporcionarles un rato de entretenida lectura que puede servir también como guía para seguir las huellas a las criaturas más sorprendentes y escalofriantes que en el mundo han sido, y en algunos casos incluso para conocer cómo llegaron a cobrar vida, ya que seguiremos la génesis de varios títulos básicos de *monster films*, como King Kong, las múltiples versiones de Godzilla, las criaturas de Ray Harryhausen filmadas en stop-motion, y un largo etcétera de bestiario cinematográfico, de la Universal a la Hammer Films y la Amicus británicas, de Drácula y King Kong hasta Alien y Depredador, de Tod Browning y sus *freaks* al divertido cine de monstruos hispánicos representado por las producciones de Juan Piquer Simón.

La primera película de terror fue un cortometraje de tan sólo tres minutos de duración dirigido por el francés George Méliès con el título de *El castillo del Diablo* (1896), en la que se incluyeron elementos que posteriormente iban a formar parte de las películas de vampiros. La primera muestra de *monster film* rodada por el cine americano fue una versión de *Frankenstein* producida por la firma Edison en 1910. Fueron los dos primeros ladrillos de la casa encantada del miedo en el cine por la que empezamos a pasear desde este mismo instante contando con los monstruos como guías de nuestro recorrido turístico por el escalofrío.

Para iniciarle vamos a cerrar esta introducción por el final, por la última película que hemos visto, *Una historia de violencia*, dirigida por David Cronenberg en el año 2005. El filme será calificado posiblemente como western o cine negro por algunos críticos. Otros caerán en la tentación de situarlo en la esfera del nuevo Film Noir o de la temática policiaca. Nosotros pensamos sin embargo que antes que cualquier otra cosa, esta adaptación del tebeo del mismo título de John Wagner y Vince Locke, que ciertamente le han dado un verdadero sentido al término Novela Gráfica, tantas y tan liberalmente empleado para señalar todo tipo de productos editados en el mundo del cómic, es ante todo una historia de terror... en la que el protagonista, interpretado por Viggo Mortensen, es el monstruo. En un equilibrado ejercicio de



desarrollo narrativo, Cronenberg traza el arco de este personaje como una especie de ceremonia de revelación de su verdadera naturaleza, y el actor encargado de interpretar al personaje consigue en un mismo plano y trabajando únicamente con su mirada, darnos la clave de toda la historia, ya que en sus ojos vemos cómo el hombre pacífico que habíamos conocido hasta un momento determinado de la narración revela su verdadera esencia como asesino que regresa del pasado (y es precisamente en ese regreso donde podrán los críticos que antes mencionamos encontrar una coartada sólida para calificar la película como ejercicio de cine negro, ya que en dicho tipo de filmes una de las características esenciales es precisamente el regreso del pasado que atrapa a los personajes y les conduce nuevamente al infierno del que proceden).

Cronenberg es uno de los pocos autores sólidos que habitan en el cine de terror reciente, y uno de los muy escasos creadores de monstruos cuyas criaturas nos llevan a hacernos preguntas más allá del propio género de terror, es decir, sobre nuestra verdadera naturaleza como seres humanos y seres urbanos (los monstruos de Cronenberg tienen tendencia a ser básicamente urbanitas, como los sadomasoquistas que replican accidentes de automóvil en *Crash*, el Seth Brundle de *La mosca*, el protagonista de *Videodrome*, los ginecólogos gemelos de *Inseparables*.... Y los que no lo son aspiran a serlo, como los gusanos que se trasladan de boca en boca en ósculos múltiples y orgiásticos en *Vinieron de dentro de*, cuyo último plano nos cuenta el principio de su viaje a la gran ciudad...). Su nuevo monstruo, el Tom Stall de *Una historia de violencia*, no sólo es la muestra palpable la madurez alcanzada por Cronenberg como cineasta, sino de su profundización como creador en el concepto de la monstruosidad. Stall se transforma repentinamente en un asesino, desvelando un pasado como bestia incontrolada que se manifiesta en una cópula feroz y animalesca con su esposa, complemento de contraste de un encuentro erótico anterior que había estado teñido de una supuesta perversión totalmente ingenua e inocente (su esposa se disfrazó de animadora). Entre esos dos encuentros sexuales (el sexo es uno de los elementos esenciales en la filmografía de David Cronenberg), la vida de hombre pacífico de Stall se extingue definitivamente para dar paso al asesino que fue en otro momento, y revelar esta circunstancia no es en absoluto una manera de destripar la película, ya que, como suele ocurrir con las buenas películas, es imposible restarle un ápice de interés a su visionado divulgando los detalles de su argumento: el verdadero espectáculo está en el propio filme, en las interpretaciones de esta oda a la naturaleza de los verdaderos monstruos, los asesinos que aparecen al principio, el protagonista que cambia de condición, los matones de la mafia que acuden a sacar a Stall de su tranquila vida como padre de familia en un pueblo perdido de alguna parte.

Cronenberg ha roto definitivamente con la tradicional idea del monstruo como ser repulsivo, ha hecho trizas el concepto habitual de la monstruosidad en el cine, nos ha mostrado que, al contrario de lo que pretende la asustada hija del protagonista, que todavía cree en los monstruos que salen del armario y se deja convencer de que pueden mantenerse a raya simplemente encendiendo la luz, estamos rodeados de monstruos... y que todos ellos son como nosotros: seres humanos, aparentemente vulgares y corrientes.



Podríamos decir que Tom Stall es el moderno Prometeo que nos presentaba Mary W. Shelley cuando hacía que su criatura del doctor Frankenstein soñara con ser una persona más entre las personas vivas, en lugar de un puzle de piezas de cadáveres rechazado por el resto de una humanidad que no estaba en absoluto dispuesta a considerarle como un semejante. Lo que nos propone Cronenberg es hacer que el monstruo complete su viaje hacia la integración entre los humanos normales y corrientes, algo que han perseguido multitud de criaturas del cine de terror durante años: infiltrarse, mezclarse, integrarse, ser uno más en la multitud.

Así lo quería la monstruosidad que servía como motor de una curiosa co-producción hispanobritánica dirigida en el año 1973 por Eugenio Martín: *Pánico en el Transiberiano*. Protagonizada por Christopher Lee y Christopher Cushing, dos de las estrellas del cine de terror producido por la firma británica Hammer Films, incluía a pesar de su modestia algunas frases que bien podríamos utilizar para señalar cómo ha mirado el cine a los monstruos durante décadas. En uno de sus diálogos Christopher Lee definía al monstruo que su personaje había descubierto como "Un fósil, medio animal y medio hombre. Vino hace dos millones de años", a lo que Cushing replicaba: "¿Me dice que un antropoide que vivió hace dos millones de años salió de esa caja, mató al encargado de equipajes, lo encerró con todo cuidado y escapó?", consiguiendo como respuesta una exclamación de Lee que nos recuerda la del doctor Frankenstein ante su criatura: "¡Está vivo! ¡Tiene que estarlo!".


CHRISTOPHER LEE
PETER CUSHING
ALBERTO DE MENDOZA
PANICO EN EL TRANSIBERIANO
JULIO PEÑA SILVIA TORTOSA JORGE RIBAUD ANGEL DEL POZO
y TELLY SAVALAS
director EUGENIO MARTIN
GRANADA FILMS, S.A. BENMAR PRODUCTIONS EASTMANCOLOR

Más divertida aún, a la par que esclarecedora, era otra frase del diálogo de la película en la que un inspector de policía preguntaba a los protagonistas: "¿Y si uno de ustedes es el monstruo?", obteniendo una réplica chispeante del doctor interpretado por Cushing: "¿El monstruo? ¡Es imposible: nosotros somos británicos!".

Y ya sabemos que el monstruo, hasta hace poco tiempo, siempre era el otro, el ajeno, el que procede de otro sitio o cultura.

Lo que Cronenberg ha hecho con su película es modificar todo eso, dando un paso más hacia adelante en uno de los objetivos que animan a la catarsis que es todo el cine de terror: comprender nuestros propios miedos, o lo que es lo mismo, comprender al monstruo.

Es seguro que en nuestro recorrido por los pasillos del terror y la fantasía no están todos los monstruos que en el cine han sido, pero seguro que son monstruos todos los que están.

Disfrute del paseo.

Miguel y Javier Juan Payán.
Madrid, diciembre de 2005.

PRIMERA PARTE
EN EL CINE MUDO NADIE PUEDE OIR TUS GRITOS

(LITERATURA, TEATRO Y CELULOIDE).

Frecuentemente se afirma que el Expresionismo alemán es la cuna del cine de terror, o al menos, fue una comadrona muy competente en el alumbramiento del miedo en la pantalla tal y como lo hemos conocido posteriormente. Sin embargo, basta echar una mirada a fechas anteriores al rodaje de la película de arranque de dicho movimiento, *El gabinete del doctor Caligari*, rodada en el año 1919 por Robert Wiene, para darnos cuenta de que existen numerosos encuentros anteriores del hombre con el monstruo en la ficción fantástica que anima el cine mudo. Y en todos ellos encontramos el antecedente literario y teatral como forja esencial en los monstruos de leyenda.

Por otra parte es claro que el cine sufrió una mutación radical con la llegada del sonoro. La evolución del lenguaje cinematográfico aportada en la etapa muda por gentes como el estadounidense David Wark Griffith, los primeros cineastas soviéticos Sergei M. Eisenstein y Vsevolod Pudovkin, los alemanes F.W. Murnau y Fritz Lang, los japoneses Ozu y Mizoguchi, etcétera, quedaron inevitablemente sometidas a un retroceso a consecuencia de los primeros rigores del cine sonoro, que obligó al cine a recuperar las formas teatralizantes de los primeros tiempos volviendo a meterse en el corsé de los decorados y el rodaje en estudio para facilitar la grabación de los diálogos con los primeros equipos de sonido, pesados y ruidosos.

El cine perdió así buena parte de su capacidad para expresarse exclusivamente con imágenes y fue secuestrado inicialmente por la palabra, como temía Charles Chaplin, quien durante tanto tiempo se resistió a rodar películas sonoras. Por ello este recorrido por la galería de monstruos del cine está prologado con esta primera parte especialmente dedicada a la etapa muda, que como afirmaba el título de aquella película de Wim Wenders protagonizada por ángeles, está al mismo tiempo tan lejos y tan cerca del corazón de los cinéfilos de casta que saben apreciar esa cualidad de acontecimiento onírico del cine, tan perdida en nuestros días pero tan presente en la poesía de la pantalla silente.

Algunos de los personajes que aquí se abordan reaparecerán posteriormente en distintas versiones sonoras, pero hemos querido trazar la frontera del sonido para estimular a los lectores a bucear en ese cine mudo que no debería perderse.

EL PIONERO: GEORGE MÉLIÈS

El primero en frecuentar la compañía de los monstruos fue sin duda George Méliès. No en vano a este pionero del cine y hombre-orquesta en lo que a la producción, dirección, interpretación y efectos especiales de sus películas se refiere, le entusiasmaba la literatura de terror, ciencia ficción y aventuras, la magia y todo objeto o manifestación de corte fantástico que se le pudiera cruzar en su camino... como por ejemplo el propio cinematógrafo de los hermanos Lumière. El concepto de hombre-orquesta lo ilustró el propio cineasta en una de sus más divertidas películas, titulada precisamente así, y donde le vemos multiplicarse a sí mismo en los distintos componentes de un grupo musical, una idea que Buster Keaton acertaría a tomar prestada años más tarde para una de sus comedias.

Artífice de los trucos visuales de sus películas, este mago reconvertido en cineasta sacó el máximo partido a las técnicas de trucaje desde la cámara, partiendo del denominado paso de manivela y la múltiple exposición, que le permitieron acumular en su filmografía un pintoresco zoológico de monstruosidades entre las que encontramos desde al mismísimo Satanás hasta una variopinta colección de mutantes y humanoides, como *El hombre con ruedas en la cabeza*, *El batallón elástico*, *El hombre-camaleón*, la mujer mariposa de *La chrysalide et le papillon*, *El hombre de la cabeza de caucho*, o las cabezas de los prisioneros decapitados con una cimitarra gigantesca en *Le bourreau turc*, que regresan al tronco del que fueron separadas momentos antes.



Sin embargo, la producción por la que más se recuerda a George Mèliès es sin duda *Viaje a la Luna*, adaptación muy libre de la novela de Julio Verne que filmó en el año 1902, invirtiendo una suma considerable para la época: 10.000 francos franceses (unos 65.600 euros de nuestros días). Al parecer la partida más importante de dicho presupuesto se gastó en las cartulinas y el vestuario y la caracterización de los selenitas, cada uno de los cuales contaba con su propio caparazón, cabeza, pies... todo ello fabricado específicamente para mostrar la variedad de la fauna humanoide de la Luna. Mĕliès afirmaba que tal variedad había resultado ser extremadamente cara: "Yo mismo hice los modelos en arcilla, y las máscaras fueron modeladas por un experto trabajando con papel maché". En cuanto a los actores, totalmente desconocidos, ya que en aquel momento el estrellato era todavía un fenómeno inexistente en el cine, prácticamente recién nacido, fueron reclutados en el gremio de los acróbatas, las bailarinas, y las cantantes de *music hall*, ya que, como posteriormente recordaba el propio Méliès: "los actores de teatro no habrían aceptado aparecer en la película porque consideraban el cine como algo claramente inferior a la escena. Sólo se interesaron por aparecer en el cine cuando se enteraron de que la gente del *music hall* estaba ganando el doble de lo que ellos ganaban trabajando sobre el escenario", esto es, unos 6.000 francos al mes en el cine frente a 3.000 francos en el teatro.

El reparto de la película se compuso por tanto de Bleinette Bernon, una cantante de *music hall*, para interpretar a la Luna creciente, chicas del coro para interpretar a las estrellas, varios cantantes masculinos para encarnar a los exploradores junto al propio director, y acróbatas del Folies-Bergere para interpretar a los selenitas.

El éxito de *Viaje a la Luna*, del que Méliès no disfrutó más que una mínima parte, ya que los piratas, especie que está lejos de ser una incorporación al cine por la vía de la manta, copiaron y robaron su película, principalmente en Estados Unidos (circuló incluso una copia coloreada de la misma distribuida, sin pagar derechos, por el productor Siegmund Lubin en 1903, y los técnicos de laboratorio de Thomas A. Edison hicieron copias de la película en secreto que posteriormente fueron distribuidas durante semanas a lo largo y ancho de la geografía norteamericana), llevó a Méliès a continuar sus periplos iniciáticos por el cine fantástico con *Viaje a través de lo imposible*, producción de dos rollos filmada en el año 1904, en la cual él mismo interpretó el papel del profesor Mabouloff, presidente del Instituto de Geografía Incoherente, que pretende llegar hasta el Sol utilizando un ingenio al que ha bautizado como el Automabouloff, dando lugar a una de las primeras películas de ciencia ficción de la historia del cine.

En 1902, Méliès había empleado los trucos de cámara de doble exposición mezclándolos con los fondos de pintura sobre cristal para poner en pantalla su adaptación de *Los viajes de Gulliver*, la novela de Jonathan Swift, que tituló *Le voyage de Gulliver a Lilliput et chez les giants*, y adornó con gigantes y liliputienses a placer.

El pionero galo volvió sobre la obra de Julio Verne para poner en pantalla en 1907 otra adaptación *sui generis* de *20.000 leguas de viaje submarino*, a cuyo título cinematográfico añadió la aclaración *La pesadilla de un pescador*. El protagonista era Yves, un pescador que sueña en un viaje bajo el mar en submarino, y en dicho periplo encuentra a la Reina de las Estrellas de Mar y a un puñado de sirenas, al tiempo que es ata-

cado por varios monstruos marinos entre los cuales destaca un gigantesco pulpo. Méliés construyó esas criaturas marinas copiando directamente en sus diseños los dibujos de Alphonse de Neuville para la edición original de la novela de Julio Verne, y además filmó algunas escenas a través de una pecera habitada por peces auténticos para dar mayor realismo a su visión del fondo del mar.

Posiblemente Méliès fue también pionero en la utilización del término monstruo aplicado al cine en el título de una de sus películas, *Le monstre*, que dirigió en el año 1903 mostrando a un hombre del antiguo Egipto que intenta resucitar a su esposa con un conjuro (tema posteriormente básico y repetido hasta la saciedad en toda la saga de *La momia*): cuando finalmente consigue volver a la mujer a la vida, ésta se convierte en un esqueleto entre su brazos.

Sin embargo fue en el año 1912 cuando el realizador francés se tropezó con el peor monstruo que podía imaginar para su carrera: el fracaso. La primera de las cuatro películas que filmó en ese año fue otra adaptación libre de una novela de Julio Verne, *La conquista del Polo*, para la cual recuperó e interpretó nuevamente el personaje del profesor Mabouloff, empeñado en viajar hacia el Polo Norte en un globo aerostático y en un automóvil, atravesando los signos del zodiaco, y encontrándose con el Gigante de las Nieves, un monstruoso ser que se considera un precedente de *King Kong* y que se construyó como una complicada marioneta a tamaño real manipulada por todo un ejército de personal situado fuera del decorado del Ártico levantado para la ocasión. Sin embargo, el cine de Méliés no parecía ya tan maravilloso ante los logros obtenidos por David Wark Griffith con *El nacimiento de una nación*, o Giovanni Pastrone con el kolossal de la antigüedad *Cabiria*, y el fracaso comercial acosó a su empresa hasta llevarle a la ruina.

JEKYLL Y HYDE: LA CABEZA DE JANO

George Méliès abrió la puerta a la fantasía en el cine tras las primeras experiencias de los hermanos Lumière en la captación de las imágenes en movimiento, pero pronto fue superado por numerosos competidores dispuestos a explotar por su cuenta el talante de fenómeno próximo al terror y la fantasía que tenía el cine, así como la capacidad del mismo para explotar personajes e historias nacidos en otros medios.

En el año 1908 se llevó a la pantalla la primera versión de la que hay noticia de uno de los mitos básicos del cine de terror y totalmente imprescindible en todo repaso a los monstruos del cine que se precie: el Doctor Jekyll y su contrapartida terrorífica, Mr. Hyde. Esa primera película se basaba en la obra de Thomas Russell Sullivan sobre la novela de Robert Louis Stevenson. La acción de la misma quedaba reducida a la representación de cuatro actos que hizo famosa el actor Richard Mansfield, paradójicamente fallecido víctima de cáncer un año antes de que se produjera esta primera versión cinematográfica del personaje que él había contribuido a divulgar. Mansfield había sido el actor más importante de la escena norteamericana a finales del siglo XIX, y estaba dotado de un talento natural que le permitió introducir numerosos personajes de ficción nacidos en la literatura y el teatro europeo en los escenarios estadounidenses. A Mansfield, nacido

en 1879 (o 1881, según la fuente que se consulte), se le adjudica el mérito de haber producido y protagonizado el montaje teatral que sirvió como base para que Jekyll y Hyde pudieran saltar al cine, estableciendo por otra parte la pauta de comportamiento que iban a seguir otros célebres personajes surgidos en la literatura de terror o fantasía en su paso a la pantalla (Frankenstein y Drácula son los más destacados, pero no los únicos): el teatro serviría como puente entre la letra impresa y el celuloide pionero. Era algo perfectamente lógico teniendo en cuenta que el cine era en sus primeros tiempos básicamente teatro filmado, hasta que quedó liberado de tal servilismo con los escenarios principalmente merced a la introducción de la tridimensionalidad en los decorados que aportaron los arquitectos fichados para diseñar y construir los escenarios de *Cabiria*, la joya del kolossal italiano filmada en 1914 por Giovanni Pastrone, que ejercería como influencia principal para David Wark Griffith, el otro gran liberador de la verdadera naturaleza del cine y el rodaje del mismo en exteriores a través de su película épica *El nacimiento de una nación*, rodada en 1915. *Cabiria* fue la base sobre la que Griffith construyó su *Intolerancia*, de 1916, y estos tres títulos hicieron que el cine dejara de ser teatral... hasta la llegada del cine sonoro, que impuso una nueva ola de regreso al rodaje en interiores y el retorno al estatismo forzado por los principios del *cine hablado*. No es por tanto casualidad que también en el momento en que el cine empieza a ser sonoro, a principios de los años treinta, vuelva el monstruoso Drácula a basarse más en la obra teatral que lo adaptó a los escenarios que en la novela original de Bram Stoker en que se engendró. En todo caso, tanto en los primeros monstruos del cine mudo como en los primeros monstruos del cine sonoro, el teatro está muy presente, principalmente sirviendo como material de base para las adaptaciones cinematográficas.

El montaje de Mansfield sobre la obra de teatro de Thomas Russell Sullivan en torno a Jekyll y Hyde se representó con éxito en los escenarios de Nueva York y Londres. Era una versión muy melodramática de la historia de Robert Louis Stevenson, y según los críticos del momento que tuvieron oportunidad de verla y comentarla, reproducía algunos de los momentos principales de la trama novelística, así como parte de su texto, pero le fallaba a su espíritu, y a la representación del doble papel llevada a cabo por Mansfield, con eficaces trucos de escena, le fallaba no obstante la imaginación. Al parecer, el actor representó a Jekyll como un joven estudiante atribulado en la línea de un Hamlet, e hizo de Hyde un monstruo grotesco, deforme y pleno de fealdad, en una interpretación casi medievalista inspirada en gárgolas y vampiros. Al parecer, Mansfield no recreó los aspectos más sutiles y realmente terroríficos de los personajes, que radican en el hecho de que en realidad son suplementarios, habitan en la misma persona.

En cualquier caso la representación parece haber convencido al público de la época, que aplaudió esa aproximación a ambos personajes, haciendo de la misma la fórmula elegida para llevarlos al cine con producción de William Selig, el hombre que mandó a sus equipos de rodaje a California buscando escapar del acoso de los matones de la Motion Pictures Patent Company (MPPC) y así sentó las bases de lo que iba a convertirse en Hollywood. El doctor Jekyll y su alter-ego monstruoso llegaron a la pantalla nuevamente en el año 1910, y no en una, sino en varias ocasiones: en la producción británica *The Duality of Man*, un cortometraje de 9 minutos que es la primera versión ingle-



sa de la fábula y que actualmente se considera perdida, y en la versión danesa titulada (tomen aire para pronunciar) *Den Skaebnesvangre opfindelse*. Posteriormente se rodarían otras versiones que muestran que la dualidad hombre-monstruo ejerció un poder de seducción en los cineastas ya en la primera etapa del cine. En el año 1912 se estrenó el cortometraje de 12 minutos *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, en el que dos actores, James Cruze y Harry Benham, interpretaron el papel de Hyde compartiendo el mismo vestuario, pero con diferentes prótesis dentales. En el año 1913 se estrenó la producción estadounidense *A Modern Jekyll and Hyde*, y también una versión de 26 minutos distribuida por Universal, con guión y dirección de Herbert Brennon, que contó con una de las primeras estrellas masculinas de la historia del cine como protagonista, King Baggot, aunque falló en el momento de enseñar por primera vez la transformación de Jekyll en Hyde, mostrando la presencia de dos actores en el mismo lugar, lo que rompió la magia del cambio.

Sin embargo estas versiones apenas han sobrevivido hasta nuestros días, y no son ciertamente las que se emplean como referencia a la hora de pensar en los primeros pasos del monstruo creado por Robert Louis Stevenson en el cine. La película de referencia en el cine mudo para este engendro es sin duda la versión dirigida en el año 1920 por John S. Robertson con John Barrymore como protagonista. Para muchos aficionados, esta sigue siendo la mejor versión de la historia original, a pesar de los fallos técnicos que incorpora en sus transformaciones, claramente su punto más flaco. Por contra, cuenta con el mejor actor que ha abordado el personaje, John Barrymore, algunas de cuyas miradas después de cometer las atrocidades como Hyde resultan mucho más elocuentes que el mejor de los maquillajes lucidos por los actores de las versiones posteriores. La película contiene también algunos elementos interesantes sobre la lucha de clases implícita en el argumento. Por ejemplo, al contrario que en otras versiones, los cambios físicos que se operan en el personaje de Hyde, claramente identificado con la clase baja, son el resultado de su vida disoluta, por lo que no se trata tanto de un monstruo al estilo tradicional y directamente derivado de la ingestión de la fórmula, como de la manera de vivir distinta de la del doctor Jekyll, que pertenece claramente a la clase alta. De hecho, el terror se identifica con el momento en el que Hyde atenta contra una persona de clase alta. Su conducta es considerada extraña, excéntrica pero no monstruosa, mientras que sus depravados actos tienen como víctimas a personas de la clase trabajadora, lo que nos lleva a pensar que el tema de fondo de la película va más allá del terror y la intriga propiamente dichos, y alude a una lucha de clases sociales que habitan en la misma ciudad. No será ésta la última vez en que se plantee esa especie de disputa o enfrentamiento social, que renace nuevamente en el planteamiento argumental de las películas producidas por la firma británica Hammer Films a finales de los años cincuenta y a lo largo de los años sesenta. En las mismas veremos a una clase social en decadencia, la nobleza, acosada por maldiciones sin cuento que en ocasiones llegan a convertir a sus miembros en monstruos que se abaten sobre la clase trabajadora, que asiste a la función como víctima pasiva, mientras una clase social en ascenso, la burguesía, da buena cuenta de la amenaza que llega desde la nobleza, ocupando su lugar en el más alto puesto de la pirámide social.



No obstante su esnobismo manifiesto, el guión de la versión de Jekyll y Hyde filmada en 1920 mantiene el tema central de la novela de Robert Louis Stevenson: lo muy delgada que puede llegar a ser la línea entre el bien y el mal, los dos contrarios que se encuentran en lucha dentro del interior de una misma persona. El resto de las versiones que llegaron a la pantalla posteriormente tomaron esta producción muda como modela en sus elementos esenciales, lo que ha convertido el filme en una especie de forja de la imagen de Jekyll y Hyde en la pantalla. Es el caso por ejemplo de las dos féminas, una de vida alegre y clase baja, otra, la prometida de Jekyll, de clase acomodada, que se convierten en los dos puntos de referencia románticos para definir al hombre y al monstruo. Es también el caso de la poción que ingiere Jekyll para convertirse en Hyde, de la que se afirma que en esta versión estaba constituida por una mezcla de café frío y crema de leche. Barrymore aprovecha las convulsiones del personaje para, decantándose antes por los medios de representación del teatro que por los trucos de maquillaje del cine, introducir bajo sus labios la prótesis que deforma su boca, modificar el peinado, y transformar definitivamente el rostro del personaje, convertido en Hyde merced, básicamente, a su habilidad para trabajar la mímica del gesto, con una mínima ayuda de las prótesis para cambiar la forma del cráneo o alargar la longitud de brazos y manos.

La versión protagonizada por Barrymore coincidió en la cartelera ese mismo año de 1920 con una versión de cuarenta minutos de duración filmada también en Estados Unidos y estrenada con el título de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. (en la edición videográfica

española *El hombre y la bestia*) Su diferencia respecto a la protagonizada por Barrymore consistía en que trasladó su argumento de la era victoriana en que está ambientada la novela original y la otra versión que hemos comentado al Nueva York de los años veinte, ya que de esa manera se ahorraba el despliegue de decorados y ambientación necesario para hacer creíble la fábula en la pantalla. Otros cambios destacados afectaban al propio personaje del doctor Jekyll, que en esta versión es un individuo de ideas radicales, un pensador que considera decadente el liberalismo y apuesta por el ateísmo. Además, el desenlace del filme era realmente distinto al original: Jekyll despierta en su laboratorio, y descubre que todas las terribles peripecias que hemos visto han sido simplemente un sueño. De manera que, asustado por el mensaje de aviso que ha recibido en su pesadilla, se reforma, renuncia a sus experimentos y a su vida anterior, tira sus notas al fuego y exclama: ¡Creo en Dios!

¿El monstruo redimido? Quienes han tenido la oportunidad de ver esa versión no sólo tienen muy claro que es manifiestamente inferior a la de John Barrymore y totalmente traidora con el relato original, sino que además apuestan por apuntar a su protagonista, Sheldon Lewis, como uno de los peores actores de la historia del cine.

El trío de versiones de la obra de Robert Louis Stevenson filmadas en 1920 se completa con la producción alemana titulada *La cabeza de Jano*, dirigida por Friedrich Wilhelm Murnau con Conrad Veidt en el papel principal y con Karl Freund, posteriormente célebre por sus aportaciones como realizador al cine de terror de Hollywood (*La momia*) ejerciendo como director de fotografía. Murnau perpetró en esta película un acto de piratería similar al que iba a llevarle a ser demandado más tarde por *Nosferatu*, su versión de la novela *Drácula*, realizada sin pagar derechos a la viuda del creador del célebre vampiro. En esta ocasión tampoco poseía el director alemán los derechos para adaptar al cine la novela de Robert Louis Stevenson, de manera que, tal como haría más tarde en su peripecia vampírica, cambió el nombre de los personajes, y Jekyll se convirtió en el doctor Warren, que a su vez no se transformaba en Mr. Hyde, sino en Mr. O´Connor. Además, cambió los elementos científicos de historia de *mad doctor* presentes en el relato original y en las versiones cinematográficas anteriores por los fenómenos sobrenaturales, que dicho sea de paso eran más próximos a las inquietudes del Expresionismo alemán y de la tradición romántica de la literatura fantástica alemana. Así, el doctor Warren investiga las propiedades del mesmerismo y de la química, aproximándose al tipo de ciencia mezclada con magia y elementos sobrenaturales que se manifestara como una de las constantes del cine de terror americano de los años treinta y cuarenta, que tanto le debe al Expresionismo germano. Otra curiosidad a tener muy en cuenta en esta versión por parte de los aficionados al cine de terror es la presencia en el reparto, interpretando al mayordomo del Doctor Warren, de un actor que años después iba a convertirse en estrella del género interpretando a otro célebre monstruo, Bela Lugosi.

Jano era un dios primitivo de la península itálica (su nombre deriva del latín ianua, puerta), que representaba la guerra. Según contaba la leyenda Jano fue rey del Lacio y alzó la fortaleza del Janículo, un templo de pequeña dimensión que en realidad era poco más que un pasaje situado en el Foro de Roma por el que el ejército salía camino del combate, de manera que durante todo el tiempo que se mantenía un enfrentamiento

bélico las puertas de su templo permanecían abiertas de par en par. Era también identificado como el dios de los principios al que se invocaba en el amanecer de un nuevo día y se le dedicaba el primer mes del año, januarius, que hoy conocemos como enero. Su representación plástica es lo que llevó a Murnau a tomarle prestado como inspiración para la trama y el título de su película, ya que Jano se muestra con una doble cara, una que mira hacia adelante y otra que mira hacia atrás, inicialmente una con barba y la otra sin ella, simbolizando el sol y la luna. Más tarde ambas caras llevaron barbas. Todo lo que se abre y todo lo que se cierra está presidido por esta deidad a la que se le añaden dos símbolos: una llave en la mano derecha y un báculo en la izquierda. La primera abre las puertas de la ciudad, mientras el segundo las defiende de intrusos no deseados. A Jano, representación de la ambivalencia, se le otorga un claro protagonismo como inventor del lenguaje, de la agricultura, y, lo que es aún más importante para el tema que nos ocupa, se le señala como símbolo del caos. Y, ¿qué es el monstruo en los relatos y películas de terror sino el caos que entra para subvertir la monotonía cotidiana, seduciendo tanto por esa capacidad para sacar a los personajes protagonistas y a nosotros como espectadores de la anodina vida diaria instaurando lo imprevisible en el mundo de lo previsible, lo irracional en el mundo de lo racional, lo imposible en el mundo de lo posible?

Difícilmente habríamos encontrado mejor personaje mitológico para iniciarnos en el viaje por los monstruos del cine, especialmente si tenemos en cuenta el libro *El viaje del escritor*, en el que Christopher Vogler, partiendo de los trabajos de Carl Jung y Joseph Campbell, elabora una especie de manual para narrar historias en el cine en torno a los conceptos mitológicos básicos y fijos que aparecen inevitablemente en todo relato o película que podamos imaginar, de uno u otro modo, desde que nuestra especie se puso a andar sobre dos patas. Vogler señala a unos personajes que bautiza como heraldos del cambio, como el encargado de llamar al héroe a la aventura, y dice de los mismos: "Inicialmente los héroes no logran distinguir si tras la máscara del heraldo se oculta un aliado o un enemigo". Más tarde, esa ambigüedad que tanto tiene que ver con buena parte de los monstruos de la literatura y el cine, se reproduce de manera que encontraremos otros personajes, los guardianes del umbral, que como Jano en la mitología, impiden el paso del protagonista a su aventura, y de los que Vogler afirma: "un mismo personaje puede cambiar de máscara y mostrar aspectos propios de más de un arquetipo (...) poniendo a prueba el grado de determinación y compromiso del héroe con la aventura".

Nadie mejor que el doctor Jekyll y su contrapartida, Mr. Hyde, para servir como guardianes del umbral con dos rostros, como el propio Jano mitológico, y franquear el paso a los otros monstruos destacados de la etapa muda del cine... empezando por el Golem.

El Golem: mito hebreo

La Biblia señala al golem como una sustancia incompleta, a medio hacer. El texto rabínico hebreo Mishnah utiliza ese mismo término para señalar a una persona inculta, y en el lenguaje callejero yiddish la palabra sirve como un sinónimo de torpe o retrasado. Sin embargo cualquier aficionado a la literatura y el cine de terror identifica al

Golem como uno de los iconos monstruosos primigenios del cine que entronca con la propia naturaleza de la especie humana, ya que el mismo Talmud judío describe al primer hombre, Adán, como un golem creado por Dios con un puñado de barro. Posteriormente otros textos hebreos abundan en alusiones y explicaciones sobre el golem. El Sefer Yetzirah, o Libro de la Creación, fuente esotérica del judaísmo, es el principio empleado por el rabino Rabba para crear un golem, que convertido en sirviente se transforma en símbolo de sabiduría y convierte a su amo en un hombre tocado por la santidad relacionado también con la mística de la Cábala.

Partiendo de estas fuentes procedentes de textos religiosos, el golem se convirtió en personaje central de todo un cuerpo de leyendas surgidas en la Edad Media, entre las cuales destaca la que había de convertirse en base para el relato literario que sirvió como punto de arranque para las andanzas del golem cinematográfico.

Un rabino de Praga, Maharal, creó en el siglo XVI un golem para proteger a los habitantes del gueto de esta ciudad checa de la ola de antisemitismo.

La palabra Verdad está escrita en hebreo en la parte posterior de la cabeza del Golem, que sirve fielmente a su amo como guardaespaldas de la comunidad judía. El problema surge a medida que el monstruo va creciendo en tamaño y se torna cada vez más violento. El encargado de reunir las piezas de esta y otras historias y conformar con las mismas un relato literario fue Gustav Meyrink (1868-1932), escritor austriaco que además de ejercer como banquero y señalarse como budista, fue dramaturgo y traductor. En el año 1915, Meyrink publicó la novela *El Golem*, que fue adaptada al cine ese mismo año por los alemanes Henrik Galeen (1881-1941), y Paul Wegener (1874-1948), siendo este último además el encargado de interpretar al monstruoso Golem, papel del que al parecer se encariñó y que convirtió en el personaje fetiche de toda su carrera, recuperándolo en varias ocasiones.

Aquella primera visión de la historia del golem se desarrollaba en el siglo veinte, cuando la estatua de barro del gigantesco ser es descubierta y vuelta a la vida por un anticuario, de cuya hija se enamora iniciando una carrera devastadora hacia el asesinato y sembrando el caos a su alrededor. La fabricación de aquel primer golem del cine debía su efecto terrorífico al maquillaje aplicado sobre el gigantesco Wegener, y sirvió como anticipo de la posterior corriente expresionista del cine alemán, de la cual se considera como una de sus principales influencias.

Wegener volvió a dirigir e interpretar el mismo personaje en una especie de variante satírica del mismo, sustentada en su tremendo éxito tanto en el ámbito literario como en su primera traducción cinematográfica. Así realizó en 1917 *El Golem y la bailarina*, un relato con marcado talante erótico en el que se aprecia también cierta influencia de la tradicional fórmula narrativa de "la bella y la bestia" que tan presente está en los relatos de terror, de desde *King Kong* hasta *El jovencito Frankenstein* de Mel Brooks o la aún más reciente *Hellboy* de Guillermo del Toro. En esta ocasión el relato era un musical cómico en el que el Golem se enamoraba de una muchacha de vida más o menos disipada.

Sin embargo la aportación más significativa a la leyenda del golem en el cine llegó en el año 1920, cuando Wegener dirigió una nueva versión titulada *El Golem: cómo llegó al mundo*, protagonizada nuevamente por él mismo y, como en las dos ocasiones

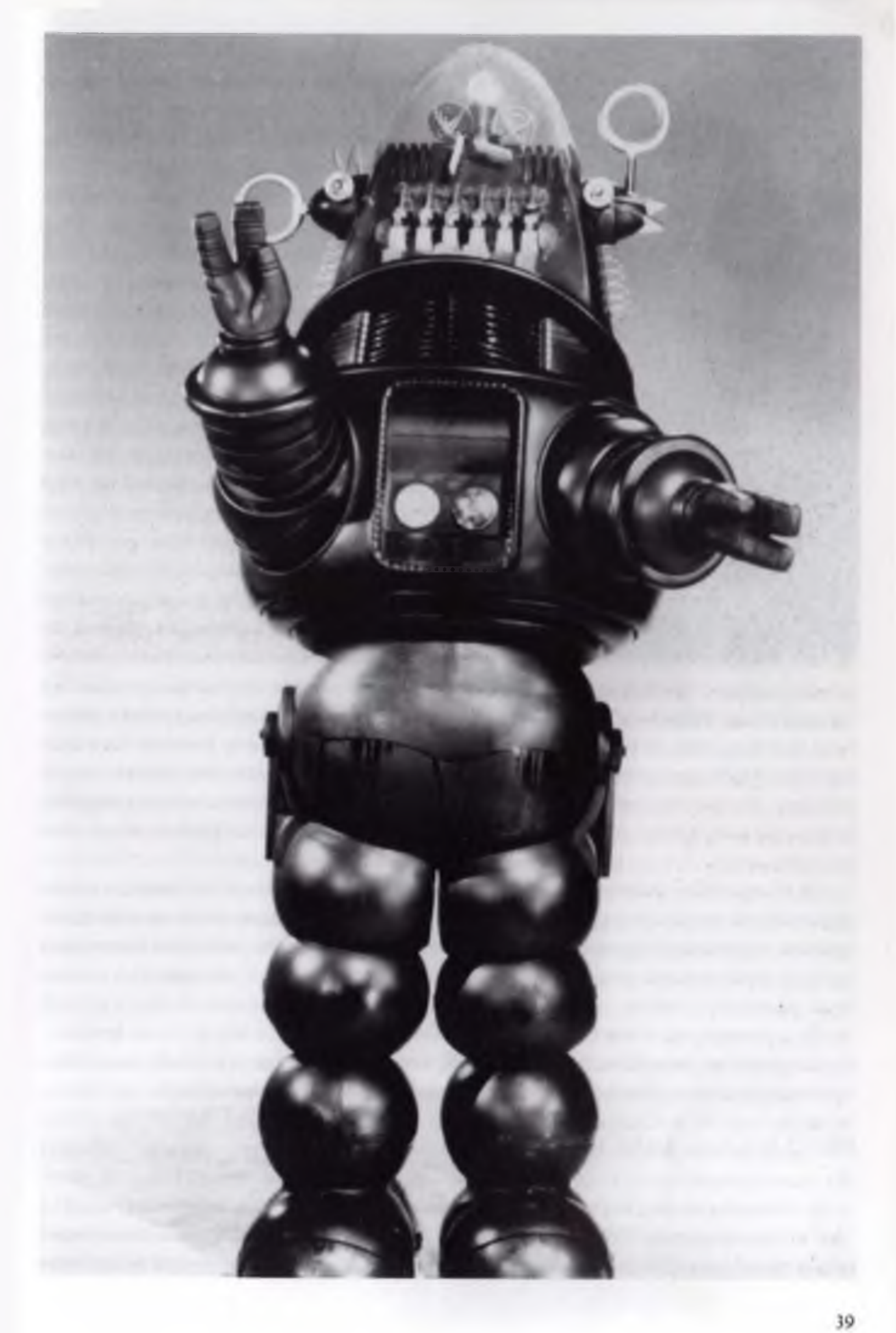

L 37



anteriores, por Lyda Salmonova, la actriz que había de convertirse en su esposa en dos ocasiones, de 1924 hasta 1926 y de 1948 hasta el momento de la muerte del actor y director. Es la única versión que ha logrado sobrevivir de las tres que se produjeron en el cine mudo, y por otra parte, es una de las muestras más significativas del cine expresionista germano. Esta versión es la que se ha convertido en referencia iconográfica para el personaje en épocas posteriores: rígidos movimientos, cuerpo de aspecto pétreo y con un pelo tallado en ángulos que tiene cierta reminiscencia egipcia.

Tal imagen era distinta a la propuesta en una obra de teatro en verso publicada en el año 1921 en Nueva York por el poeta yiddish H. Leivick, que señaló una serie de características para la representación del personaje sobre el escenario y veía a su golem como un gigante con una barba negra, una mirada perdida, aspecto embotado y una sonrisa permanente que parece anticipar las lágrimas. El célebre diseñador teatral Boris Aronson se ocupó de preparar una serie de bocetos sobre esta variante del golem que desgraciadamente no llegaron a plasmarse en los escenarios, ya que la obra no se representó, pero es interesante incorporar la visión de Leivick sobre el personaje, según la cual es un falso salvador, que promete seguridad pero sólo se prodiga en actos violentos.

La versión dirigida por Wegener en 1920, poseedora de un aire de fábula onírica en la que se hacía presente el antisemitismo firmemente establecido en la narrativa alemana desde el finales del siglo XIX (el exorcismo final que destruye al monstruo creado por los judíos llega de la mano de una niña aria de pelo rubio), sirvió como molde sobre el que se articularon, a favor o en contra, otras versiones de sirvientes monstruo-





sos o criaturas animadas artificialmente, bien por la ciencia, bien por la magia. Así, el golem se convierte en el abuelo de los seres robóticos antes incluso de que podamos hablar de cine de ciencia ficción, un género en el que su influencia como inspiración se extiende desde la robótica María de *Metrópolis* hasta el *Terminator* de James Cameron, sin olvidar el *Robocop* de Paul Verhoeven, el robot pistolero de Michael Crichton en *Almas de metal*, los Replicantes de *Blade Runner*, Robby, el robot de *Planeta prohibido*, el gigantesco *Mazinger Z* y el resto de sus compañeros de las sagas del cine de animación japonés, incluyendo la muy interesante *Neongenesis Evangelion*.

Los decorados diseñados por Franz Poelzig para la película de Wegener mezclaban el aspecto de cuento de hadas con una claustrofobia representativa de la vida en el gueto. Por otra parte tenían un aire poético muy señalado que encajaba en su fuente de inspiración, ya que, tal como afirman algunos autores, la residencia del rabino que hace cobrar vida al golem tiene la misma estructura que las cámaras gemelas de un corazón humano, con una escalera circular que comunica la parte inferior con la parte superior. Hay quien ha señalado por ello que realmente *El Golem* no es una película expresionista propiamente dicha, sino que se trata más bien de una mezcla entre el cuento de hadas y el misticismo judío.

En el año 1936, Julien Duviiver dirigió una versión gala titulada *Le Golem*, a modo de secuela de la versión dirigida por Wegener en 1920. Para ello se centró en uno de los aspectos sugeridos en aquélla, las intrigas en la corte, a las cuales dedica la mayor parte de su metraje, que culmina con unas escenas de caos y destrozo del palacio a manos de la gigantesca criatura.

Sin embargo, en el tema que nos ocupa nos interesa más la influencia de la leyenda del golem en los relatos de terror, principalmente a través del personaje que podemos señalar como su legítimo heredero: la criatura del doctor Frankenstein.

FRANKENSTEIN: PROMETEO SIN VOZ

El 16 de junio de 1816, la escritora británica Mary Wollstonecraft Shelley (1791-1851), hija del filósofo William Goodwin y de la feminista Mary Wollstonecraft, y emparejada con el poeta Percy Bysse Shelley, del que tomó el apellido con el cual se la cono-

ce (se casaron más tarde), dio a luz su creación literaria más célebre: la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Mary había conocido a Shelley en el año 1814, y tras tan sólo dos meses de relación decidió abandonar Londres para seguirle en un periplo por distintas localidades europeas que había de llevarles hasta Villa Diodati, en Suiza, donde otra figura literaria de la época, el poeta y aventurero Lord Byron, pasaba una temporada de descanso acompañado por su secretario, John William Polidori (1795-1821). Al parecer el mal tiempo llevó a los concurrentes a pasar el rato dentro de la casa lanzándose un reto para no aburrirse: descubrir cuál de todos ellos era capaz de contar la historia más terrorífica, y así fue como Mary trajo al mundo la que muchos consideran como primera novela de ciencia ficción y muchos otros señalan sin dudar como un relato básico de la historia de la literatura de terror. Así, con un pie en cada uno de estos géneros, lo cierto es que Mary había iniciado con su Frankenstein la modernización de los relatos de terror, incorporando a lo fantástico propiamente dicho un cruce de la nigromancia con la ciencia centrado en la utilización de los conocimientos y experimentos con la electricidad aplicados sobre un puzle de cadáveres robados del cementerio. Imposible superar tan estimulante creación, aunque Polidori estuvo a punto de emular a su competidora con su relato *El Vampiro*, que había de adelantarse a la novela *Drácula*, de Bram Stoker, sin llegar a alcanzar la enorme popularidad de ésta pero por otra parte sin desmerecer en cuanto a ingenio literario, sentando además las bases de la literatura vampírica.

Así pues aquella reunión veraniega fue particularmente fructífera tanto para la creación de monstruos como para la literatura y el cine de terror. La novela *Frankenstein* se publicó en el año 1818, mientras *El Vampiro* veía la luz en las librerías al año siguiente. Ambas obras acabaron siendo las más conocidas de sus respectivos autores, que de hecho son recordados principalmente por estos relatos de horror. Sin embargo en la producción de Mary W. Shelley cabe destacar también otra novela titulada *The Last Man*, publicada en el año 1826, y que es un nuevo ejercicio de proto-ciencia ficción ambientado en nuestro siglo XXI, cuando una plaga diezma a la humanidad y los habitantes de América se trasladan Europa para conquistar territorio, provocando una guerra que acaba por exterminar a lo que queda de la humanidad, dejando un solo superviviente, de notable parecido físico y de personalidad con el marido de la autora. Esta fórmula argumental había de ser posteriormente empleada en reiteradas ocasiones por distintos autores de ciencia ficción para montar sus historias, destacando especialmente Richard Matheson con su novela *Soy leyenda*.

Mary tenía 19 años cuando escribió *Frankenstein*, y no tardó en conocer un éxito rápido y arrollador con esa misma novela cuando apenas había cumplido 20, de manera que tuvo sobrado tiempo y ocasiones para ver cómo su obra se iba distorsionando en manos ajenas cada vez que era objeto de una adaptación teatral. Así por ejemplo en el año 1823 se estrenó en los escenarios de la English Opera House una obra de R.B. Peake titulada *Presumption or The Fate of Frankenstein*, que se inspiraba vagamente en su novela, pero que había simplificado el relato hasta tal punto que los elementos más interesantes de la misma, como es la influencia del hombre natural que nace bueno pero es corrompido por la sociedad, habían desaparecido. T.P. Cooke, estrella del

momento en los escenarios británicos, se ocupó de interpretar el papel del monstruo ayudado por un maquillaje con una complexión arrugada, labios rectos y negros y una horrible sonrisa. Por otra parte, los dibujantes de chistes del siglo XIX también emplearon a la criatura de Frankenstein cuando querían representar a alguien poco culto, salvaje, incivilizado, y por ejemplo era el sinónimo visual empleado para definir a los irlandeses en algunas obras satíricas del momento que dibujaban al monstruo con rasgos parecidos a los de *El Grinch* interpretado por Jim Carrey.

El primero en adaptar la figura de Frankenstein a la pantalla en el cine americano fue el inventor y productor Thomas Alva Edison, cuya compañía produjo en el año 1910 un corto de 16 minutos titulado *Frankenstein*, que durante años se consideró como una película perdida, pero una de cuyas copias en nitrato fue encontrada en Wisconsin a mediados de la década de los años setenta. El actor encargado de interpretar el papel de la criatura fue en esa ocasión Charles Ogle (1865-1940), hijo de un sacerdote de Ohio que se convirtió en un respetado actor de carácter en los escenarios y en las primeras películas mudas, llegando a interpretar la nada despreciable cifra de 298 títulos antes de su retirada en el año 1926.

Tradicionalmente se ha mantenido que esta versión de la novela de Shelley se filmó en la estación de Kent, Inglaterra, pero lo cierto es que nada indicaba que así fuera, y según se ha establecido posteriormente la película no se rodó muy lejos de las dependencias de los Edison Motion Picture Studios, sitos en la esquina de la Avenida Decatur y la Plaza Oliver del Bronx, Nueva York, y construidos entre 1906 y 1907 para hacer frente a la creciente demanda de películas del mercado. En el año 1908 la productora de Edison había iniciado un ambicioso plan de producción que había de vérselas con la creciente animadversión mostrada hacia las películas por los cruzados morales y los grupos reformistas, que veían en el cine un enemigo de la moral realmente peligroso. La adaptación de *Frankenstein* era a los ojos de Edison un producto perfecto para templar los ánimos de estos grupos, y de hecho la utilizó como bandera de su apuesta por un control de los contenidos morales de sus producciones, ya que trataba sobre los extremos de la condición humana, el nacimiento y la muerte, al tiempo que abordaba las terribles consecuencias de pretender imitar a Dios. Por otra parte, Edison garantizó en la publicidad de la película que los elementos de la novela de Shelley que podían herir la sensibilidad del espectador habían sido eliminados de la versión cinematográfica. Así, en el *Edison Kinetrogram*, catálogo de las películas Edison publicado el 15 de marzo de 1910 se afirmaba: "Aquellos que estén familiarizados con la historia de la señorita Shelley se hará evidente que hemos omitido cuidadosamente todo aquello que pudiera ofender o producir un shock a parte de la audiencia. Al hacer la película, la Compañía Edison ha intentado eliminar cuidadosamente todas las situaciones repulsivas para concentrar sus esfuerzos sobre los problemas místicos y psicológicos que se encuentran en este extraño relato. Por tanto si la película tiene diferencias con la historia original es simplemente con la idea de eliminar aquello que pudiera ser repulsivo para una audiencia cinematográfica". Esta curiosa declaración de principios autocensores, que por otra parte marca la pauta de la temerosa y paternalista censura aplicada sobre sí misma seguida por la industria de Hollywood y por el Sistema de los Estudios desde su nacimiento hasta



su ocaso, incluye por otra parte un error, porque la autora de la novela era la señora Shelley o la señorita Wollstonecraft, pero nunca la señorita Shelley, apellido éste de su marido. Sería la primera de una larga serie de faltas de respeto con la obra original perpetrados por el cine que culminó con las dos primeras películas sonoras sobre el mismo personaje, realizadas por la productora Universal en los años treinta, la primera de las cuales ni siquiera incluyó a Mary Wollstonecraft Shelley en sus títulos de crédito, mientras la segunda, *La novia de Frankenstein*, intentaba deshacer el entuerto mostrando a la escritora como una hacendosa ama de casa que se dedica a coser en el prólogo de la historia.

Hablando de créditos: la versión de *Frankenstein* producida por Edison duraba 16 minutos, se rodó en blanco y negro pero contaba con algunas escenas en color tintadas, y se basaba en la obra teatral de R.B. Peake citada más arriba. Lo curioso es que el viaje de esa versión del monstruo de la novela original al teatro, y del teatro a la pantalla, culminó con la adaptación al mundo del cómic, llevada a cabo por el guionista Chris Yambar y el dibujante Robb Bihun en el año 2003, con un título claramente evocador de su fuente de inspiración: *Edison´s Frankenstein 1910*. Respetuoso con la película de Edison, el tebeo en cuestión estaba narrado en blanco y negro... y sin bocadillos o acotaciones de texto, respondiendo a la naturaleza de cine mudo.

Dicho sea de paso, entre los cambios introducidos por la Edison Company para no ofender la sensibilidad del espectador se incluía uno que afectaba directamente a la creación del propio monstruo, sobre la cual la novela no se mostraba demasiado concreta, mientras la versión cinematográfica cargaba las tintas más en la alquimia que en la ciencia. El director de la película, James Searle Dawey, había empezado a trabajar para Edison como escritor en el año 1907, y había sido ayudante del realizador Edwin S. Porter, pero al contrario que éste, era partidario de rodar las escenas como si fueran cuadros de estructura teatral. Por otra parte, el rodaje de *Frankenstein* rompió el esquema de filmación habitual en el cine americano en aquellos lejanos tiempos en que podía rodarse una película completa en sólo un día. Los efectos especiales y el maquillaje implicado en el relato obligó a prolongar la filmación durante casi una semana, entre el 13 y el 19 de enero de 1910. El 1 de febrero la película ya había recibido el visto bueno de las oficinas centrales y entró en una nueva fase de trabajo de dos semanas para componer la música de acompañamiento y enviar algunas escenas a los laboratorios para pasarlas por una máquina de estarcido y añadirles color, un procedimiento habitual en aquellos tiempos que seguía una pauta de tonos azules para las escenas que supuestamente se producían de noche (pero podían haber sido filmadas durante el día para utilizar la luz solar), y tonos verdes para las escenas que se producían en bosques. Apenas dos meses más tarde de su rodaje la película se estrenó consiguiendo el aplauso de la crítica... pero no del público. Los espectadores no acertaban a encontrar la mejor manera de reaccionar ante esta primera producción del cine de terror que les resultaba sobre todo extraña y un punto siniestra. En algunas localidades la película llegó a ser prohibida porque se la consideraba blasfema, lo que demuestra que los esfuerzos de Edison por no herir susceptibilidades podando la obra original de todo contenido levemente conflictivo no tuvo tanto éxito como él esperaba.

En el año 1915 otra producción estadounidense titulada *Life Without Soul*, dirigida por Joseph W. Smiley, adaptó la novela de una curiosa manera: sin mencionar a Frankenstein. En sus 70 minutos de duración, convirtió toda la trama en un sueño del protagonista, dejando claro este aspecto desde su principio, y trasladando la historia a la época contemporánea y a la ciudad de Nueva York. Un detalle curioso es que el monstruo aparece como un ser brutal, pero sin maquillaje alguno.

En 1920 el cine italiano aportó su propia versión de la historia, titulada *Il mostro di Frankenstein* y dirigida por Eugenio Testa, quien según parece adaptó aún más libremente que Edison la novela original. Producida por Luciano Albertini, más conocido por los aficionados al cine Kolossal italiano dedicado a la antigüedad por su papel como el forzudo Sansón, y que también se reservó un papel como actor en este filme del que no se conservan copias, pero que según algunas fuentes parece haber tomado al monstruo de Frankenstein como oponente del forzudo en cuestión, aunque la falta de material superviviente hace imposible aclarar si la línea argumental iba por ese camino realmente, aunque sí parece probado que se incluía una escena de enfrentamiento entre el doctor Frankenstein y su criatura. La película duraba 39 minutos, pero antes de llegar a estrenarse sufrió varios cortes exigidos por la censura de Italia, y para enredar más las cosas, fue reestrenada en 1921 con el título de *The Monster*, y como una producción entre Francia y Bélgica. En realidad se trataba de la misma película, disfrazada de tal guisa de cara a su exportación, que la llevó a ser bautizada en otros mercados como *The Monster of Frankenstein* y *The Master of Frankenstein*, de manera que se llegaron a emplear cuatro títulos para un sólo filme.

NOSFERATU, DRÁCULA Y OTROS CHUPASANGRES SILENTES

Hijo de Gaetano Polidori, el primer traductor al italiano de la novela *El castillo de Otranto*, publicada por Horace Walpole en 1764, y a la que se considera iniciadora de la novela gótica, el médico John William Polidori tuvo una vida breve pero fecunda desde el punto de vista de la literatura de terror si consideramos que dio a la misma una de sus piezas básicas, *El Vampiro*, inspirada muy posiblemente por sus tortuosas relaciones con George Gordon Byron, Lord Byron, para el cual ejerció como secretario. De hecho, el vampírico Ruthven de su relato tiene las hechuras de Byron, mientras Aubrey, el joven de noble familia que no acaba de oponerse al temible ser por ignorancia y por lealtad es claramente una representación de cómo se veía y sentía el propio Polidori en sus conflictivas relaciones con el célebre poeta. Es curioso que esta estructura, repetida posteriormente por Bram Stoker en la novela Drácula en la relación de amo-esclavo que mantiene el personaje del vampírico conde transilvano con Renfield, sea tan similar a la vivida por el crítico teatral que fue Bram Stoker cuando entró a trabajar como secretario y representante del actor Henry Irving, con quien se asoció posteriormente dirigiendo ambos el Lyceum Theatre de Londres. Al parecer tampoco en ese caso las relaciones de jefe y empleado eran las más propicias, y Stoker, que no obstante admiraba a su jefe, también empleó a éste como modelo para su vampiro.

Este planteamiento ha llevado a algunos autores a proponer en fechas recientes el tema de la homosexualidad en los personajes de monstruos clásicos de la literatura y el cine de terror, lo que afecta especialmente al personaje del vampiro y marca la pauta de desarrollo de las historias tanto en la fluida y fructífera línea narrativa de las vampiras lésbicas, nacida del personaje de *Carmilla* creado en 1872 por Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873), como en la saga de *Crónicas vampíricas* iniciada por Anne Rice (1941) con *Entrevista con el vampiro*, publicada en 1976.

El aspecto de seductor vampiro exhibido por Ruthven en el relato de Polidori sienta las bases del talante sexual de la vampirización, tan esencial en las fábulas sobre vampiros, y además hace del personaje de *El Vampiro* una especie de antihéroe perverso de talante romántico que, al contrario de Drácula, consigue escapar para seguir cometiendo sus fechorías.

El Vampiro se publicó por primera vez en la revista *New Monthly Magazine* en 1919, siendo atribuido en aquel momento erróneamente a la pluma de Byron, lo cual supuso un nuevo insulto al ego ya bastante maltratado de Polidori. La falsa paternidad byroniana sobre el relato incrementó su popularidad y llevó incluso a Goethe, que había sido el primero en instalar la figura del vampiro en la literatura occidental con *La esposa de Corinto*, publicada en 1797, a considerar *El Vampiro* entre los mejores logros de la producción de Lord Byron.

El texto de Polidori es además el mejor ejemplo del significado de la figura del vampiro desde el punto de vista social y político. Estructurada como el relato de un viaje, tan habitual en el romanticismo, que lleva a los personajes a Roma y Grecia (cuya mitología clásica había tocado ya el tema de los vampiros a través de las lamias, especie de duendes que raptaban a los niños para beber su sangre), Ruthven se convierte en el modelo de vampiro monstruo capaz de subvertir el orden provocando el caos. Es por tanto un elemento claramente subversivo, característica que emularán el resto de los personajes vampíricos de la literatura y el cine, y por otra parte no representa la burguesía sino que pertenece a la nobleza, y como ésta, es un muerto que todavía no está muerto, exactamente lo mismo que ocurría en la época en que se publicó el relato con la propia clase aristocrática, que iniciaba su camino hacia el ocaso en el siglo XIX. Desde ese punto de vista, como han apuntado algunos estudiosos del tema, la sangre se convierte en un símbolo de la




PRIMAX FILM
NOSFERATU

clase social a la que pertenece el vampiro, cuyos individuos heredan a través de la sangre. El vampiro se convierte así más concretamente en la cultura británica en un instrumento que lucha contra la burguesía, la clase en ascenso, por lo que no debe extrañarnos que posteriormente, en la recreación que sobre el mismo hacen las películas producidas por la Hammer Films a finales de los años cincuenta y durante los años sesenta, sus peripecias reflejen básicamente la aniquilación de la aristocracia a manos de la burguesía, mientras la clase trabajadora asiste a la misma como víctima sin tener un papel protagonista más allá de su función como alimento del vampiro. En ese esquema, todos los intentos del vampiro por seducir a las féminas de la clase burguesa y convertirlas en sus novias quedarán abortados por los hombres de dicha clase, el doctor Van Helsing y compañía, bien dispuestos a sacrificar a sus propias hijas contaminadas con tal de lograr la extinción del aristócrata.

Entre los herederos directos de la obra de Polidori se cuenta Charles Nodier, que elaboró una versión de la misma titulada *Der Vampir,* con el formato de ópera en cuatro actos y música de H.A. Marschner. El montaje obtuvo un gran éxito que se inició con la representación en los escenarios alemanes en el año 1828, un año antes de que el francés J.R. Planché elaborara su propia versión teatral, titulada *El vampiro o la novia de las islas,* en la cual los acontecimientos se trasladan a Hungría y el personaje de Ruthvene es un boyardo de Valaquia, anticipo del conde Drácula de Bram Stoker (que no se publicó hasta el año 1897, lo que obviamente establece serias sospechas sobre su falta de originalidad). A medio camino cronológico y temático entre el Ruthven de Polidori y el Drácula de Bram Stoker se encuentra *Varney the Vampire or the Feast of Blood,* creación de Thomas Preskett Press en forma de serial de 800 páginas cuyo protagonista es un noble inglés, Sir Francis Varney, que además ejerce como vampiro.

Lógicamente esta herencia vampírica fue la recogida por el cine mudo cuando empezó a plantearse las distintas adaptaciones del personaje del vampiro, que si bien estaban influidas inevitablemente por el modelo trazado por Bram Stoker en su novela *Drácula,* fueron más originales y atrevidas a la hora de buscar otros referentes a los que acudir para representar a este mítico personaje de la literatura de terror.

Una de las primeras películas que incluyeron en su argumento el personaje del vampiro fue *Legend of a Ghost,* producción muda de 1908 que narraba el periplo de una joven por el infierno, donde tropieza con fantasmas y vampiros, aunque la primera producción que se planteó seriamente el tema del vampirismo en el cine fue la estadounidense *The Vampire,* filmada en el mismo año que Edison rodó su película sobre *Frankenstein,* 1910, y en la que se adaptaba el relato del mismo título de Rudyard Kipling, una variante exótica del asunto central con producción de la compañía Selig Polyscope. En 1913 llegó a las pantallas la primera aportación británica al tema con *The Vampire,* a la que se considera como la primera película de terror filmada en Inglaterra, y que volvía a los ambientes exóticos para situar su trama: la historia de una mujer capaz de asesinar a un cazador blanco y convertirse en serpiente. Ese mismo año Vitagraph produjo una nueva adaptación del relato de Rudyard Kipling en Estados Unidos, con el título de *El vampiro del desierto,* en la que alcanzaba singular protagonismo la telepa-



tía, y al año siguiente llegó a las pantallas la primera aportación soviética, titulada *La danza del vampiro*, y dirigida por Jakov Protazanov. El cine alemán produjo en el año 1916 Nacht des Grauens, dirigida por Arthur Robinson con Emil Jannings, estrella del cine germano, como protagonista, y unos seres similares a vampiros en su argumento, y Austria incursionó en el tema en 1919 con *Lilith and Ly*, en la cual la ciencia se mezcla con la magia, recordando el planteamiento de *Frankenstein*, mediante la figura de un científico que consigue dar vida a una estatua de Lilith, de la cual se enamora, y que posteriormente consume a su creador humano en un acto de vampirismo dictado por su instinto de supervivencia.

Conviene aclarar por otra parte que el término vampiro no siempre aparece ligado en lo que a cinematografía se refiere al monstruoso ser sobrenatural que estamos tratando en estas líneas, sino a modo de sinónimo de mujer fatal, o vampiresa, por lo que no debe extrañar al lector que hayamos prescindido de citar cintas que aluden a este otro tipo de personajes, entre los cuales destacaría especialmente *Vampyrdanserinden*, producción danesa del año 1912 en la que el director August Blom cuenta cómo una bailarina con maneras de vampiresa destructora de hombres, papel interpretado por Clara Wieth, que inaugura con este filme este tipo de personajes, consigue seducir con sus bailes al protagonista, que se entrega a ella. La película puso de moda a la vampiresa y lanzó internacionalmente a su protagonista, pero no tenía absolutamente nada que ver con Ruthwen, Varney, Drácula y compañía. Otro ejemplo sería, en la etapa histórica que nos ocupa, el serial francés *Las vampiras*, dirigido por Louis Feuillade en el

año 1915, y que en realidad abordaba una temática criminal que sirvió como influencia del posterior cine negro norteamericano.

Los años veinte acabaron paulatinamente con esta variedad de las fuentes de inspiración para los relatos de vampirismo en el cine, poniendo de manifiesto la tendencia que iba a imperar en el tratamiento del tema en la pantalla grande, esto es, la predominancia absoluta de la novela *Drácula*, de Bram Stoker, como modelo narrativo sobre el que basar las películas sobre vampiros.

Se suele citar, erróneamente, como primera adaptación de la novela de Bram Stoker (que comentamos en el capítulo posterior dedicado a Drácula), una producción húngara titulada *Drakula halála*, dirigida en el año 1921 por Károly Lajthay. Aunque tomó como protagonista al personaje de Stoker, no era una adaptación de la novela *Drácula*, sino una variante de las peripecias vividas por su protagonista. Actualmente se considera que esta producción, en la que participó como guionista un joven Mihály Kertész, posteriormente conocido en Hollywood como el prolífico realizador Michael Curtiz, es una de las películas perdidas de la etapa muda.

Otro título destacado en la cronología vampírica es *Wampiry Warszawy*, producción polaca del año 1925 cuyo director, Wiktor Bieganski, adapta su propia obra de teatro, claramente influida por la novela de Bram Stoker y centrada en la llegada de un viajante a una casa habitada por vampiros. Lamentablemente también es una película perdida de la que no se conservan copias en la actualidad.

Sin embargo, no cabe duda que el título estrella de la década de los años veinte en lo que a terror en general y vampiros en particular se refiere es sin duda *Nosferatu*. Dirigida en el año 1922 por Friedrich Wilhelm Murnau, es una pieza clave en el cine expresionista alemán. Su rodaje está rodeado de una variopinta colección de rumores que van desde la significación esotérica de algunos de sus elementos hasta la curiosa peripecia en los tribunales que afectó al filme después de su estreno.

El problema se generó por el hecho de que Murnau había decidido adaptar la novela *Drácula* sin pagar los pertinentes derechos a la viuda de Bram Stoker, Florence, quien no perdió tiempo en denunciar en los tribunales de Londres a los responsables del filme, la compañía Prana Films, tres meses después del estreno en el zoológico de Berlín. De poco le sirvió a Murnau cambiar el nombre de los personajes y algunas localizaciones. Estaba claro que el conde Orlok era Drácula, que Hutter era Jonathan Harker, y lo mismo ocurría con el resto de los elementos implicados en el argumento de la película y extraídos directamente de la novela de Bram Stoker. Así lo entendió el juez que dictó sentencia contra la película en julio de 1925, exigiendo en la misma que el negativo y todas las copias de la misma fueran destruidas, lo cual afortunadamente no llegó a producirse, pero la empresa propietaria de la película, Prana Films, empezó a experimentar serias dificultades económicas ante la imposibilidad de exportar la misma, lo que la llevó a vender el filme a otra compañía, Deutsch Films, que rodó escenas nuevas sin contar con el director y cambió el montaje y el título, pasando a denominarla *Las doce horas*. Esta versión paralela tuvo una escasa distribución a partir del año 1930, y contaba con una banda sonora incorporada para acomodar el filme a las nuevas exigencias de los exhibidores, que reclamaban que las películas fueran "habladas" o con sonido.



El hallazgo de Murnau fue aportar algo de realismo en los paisajes y decorados al expresionismo que había desarrollado previamente *El gabinete del doctor Caligari*, saliendo a rodar en exteriores muy próximos al lugar donde supuestamente se desarrollaba el argumento de su película. Por otra parte, hizo un despliegue de herramientas visuales para introducir el elemento fantástico, llevándonos por primera vez hasta el castillo de Drácula. La influencia de *Nosferatu* en la versión posterior de la novela filmada por Tod Browning en Estados Unidos para la productora Universal es manifiesta, y además, el relato de Murnau introduce cambios en la historia y en el personaje que no estaban en la novela original, como por ejemplo el hecho de que el sol puede destruir al vampiro, cuando en el original de Bram Stoker sólo le molesta pero no le impide caminar a la luz del día.

El otro elemento interesante de esta variante de Drácula es la representación del vampiro como portador de plagas mortales, auténticas epidemias esparcidas por las ratas que le acompañan en su viaje hacia la civilización, representación de la putrefacción que rodea al personaje.

Por otra parte el maquillaje de Max Schreck, el actor encargado de interpretar a Orlok/Drácula, fue el giro más importante respecto al vampiro descrito por Stoker, y tampoco tenía relación alguna con el aspecto de los precedentes de éste, Ruthwen o Varney. Allí donde éstos eran aristocráticos, mundanos, elegantes y seductores, Orlok era una especie de animal con aspecto de gigantesca rata, el cráneo calvo y dos afilados dientes, más cercano a los roedores que le sirven que a la especie humana. Algunos autores han visto en este personaje una representación del mal de proporciones cósmicas que escapa al entendimiento humano, y al contrario que los monstruos posteriores, impide toda identificación con el vampiro por parte del público. No hay lugar para la seducción, sino sólo para el miedo. De algún modo eso es lo que convierte al Nosferatu de Murnau en el abuelo de todos los monstruos, vampiros o no, que han aparecido posteriormente en la pantalla.

Algunos de estos elementos se mantienen en la versión que sobre el original de Murnau realizó en 1978 el director alemán Werner Herzog, con Klaus Kinski en el papel principal, sin duda menos inquietante que el filme original, pero no por ello menos interesante como alternativa a la visión que sobre el conde vampiro nos ha ofrecido tradicionalmente el cine. Por otra parte, la primera adaptación a la televisión de la novela de Stephen King *Salem´s Lot*, que en España se estrenó en salas cinematográficas con el título de *Phantasma II* y en televisión se programó como *El misterio de Salem´s Lot*, dirigida por Tobe Hooper en el año 1979, hizo de su vampiro un fiel reflejo físico del conde Orlok descrito por Murnau, a quien algunos rumores llegaron a adjudicar la interpretación de Nosferatu sosteniendo que Max Schreck había sido sólo un seudónimo tras el cual se ocultó el realizador germano. Otro rumor afirmaba que el actor nunca había aparecido en el rodaje sin el maquillaje, algo que recuperó el director Elias Merhigue en su película sobre el rodaje de *Nosferatu*, *La sombra del vampiro*, rodada en el año 2000 con Willem Dafoe reproduciendo a la perfección el papel de Scheck.

Lo cierto es que Max Schreck era uno de los miembros de la compañía teatral de Max Reindhart, y alcanzó gran notoriedad como actor teatral antes de interpretar el

papel del vampiro en la película de Murnau. Posteriormente a la misma no sólo siguió interpretando numerosos papeles ajenos al género de terror, sino que incluso contrajo matrimonio con la actriz Fanny Schreck en el año 1910, a la que permaneció unido hasta el momento de su muerte, en el año 1936, cuando contaba 57 años.

El otro asunto que ha sido sujeto de confusión en relación a *Nosferatu* es el propio título, que no significa no muerto o vampiro, sino que procede del eslavo nosofuratu, que deriva del griego nosophoros, portador de plagas. Al parecer, la confusión se generó cuando Emily Gerard empleó dicho término como sinónimo de vampiro en su libro *La tierra más allá del bosque*, publicado en 1885.

A todas estas primeras muestras de cine vampírico hay que añadir *La casa del horror*, cuyo título original es *Londres después de la media noche*, dirigida en el año 1927 por Tod Browning. Basada en un relato del propio realizador, titulado *El hipnotizador*, es en realidad una fábula sobre falsos fantasmas y vampiros que protagonizó Lon Chaney, convirtiéndose en pionero de la utilización de colmillos en su caracterización como supuesto vampiro para esta película. Chaney había de convertirse en la estrella del cine de terror del cine mudo, así como en un auténtico pionero en el campo del maquillaje y la creación de monstruos para el cine.

LON CHANEY: FANTASMA DE LA ÓPERA

Nacido el 1 de abril de 1883 en Colorado, y fallecido el 26 de agosto de 1930 en Hollywood, California, víctima de un cáncer de pulmón, Leonidas Frank Chaney, conocido por el cine como El hombre de las mil caras, fue el auténtico iniciador del maquillaje como herramienta para desarrollar sus interpretaciones de seres monstruosos, marginados sociales cuya humanidad venía reforzada por la forma en que este actor era capaz de recrearlos en la pantalla desde su diferencia, pero sin negarles el derecho a sentir y sufrir como el resto de los personajes de la película.

Chaney sabía bien lo que era vivir en la marginación de la sociedad a través de sus padres, Frank y Emma, ambos sordomudos. La convivencia con éstos no sólo le enseñó que las personas distintas no lo son tanto, y que en definitiva la marginación a que somete la sociedad humana a algunos de sus integrantes no es sino una representación del miedo a los que son distintos por uno u otro motivo. Pero además, la necesidad de comunicarse con sus progenitores le llevó a desarrollar desde la más tierna infancia una amplia panoplia de gestos, mímica y lenguaje de signos que habían de resultarle extremadamente útiles cuando empezó a trabajar para el cine silente, convirtiéndole en uno de los mejores actores de la historia. Para empeorar las cosas en su infancia, Lon tuvo que asistir a la postración en cama de su madre, presa del reumatismo, y contaba sólo diez años cuando esta circunstancia le obligó a dejar la escuela para dedicarse a los cuidados de la casa y la familia. Su inclinación hacia la actuación se manifestó tempranamente cuando empezó a entretener a la familia interpretando las actitudes y sucesos que veía en la calle y en la barbería en que trabajaba su padre, que posteriormente reproducía mediante lo signos para distraer a su madre y al resto de sus parientes. Después, ya en la juventud, todo parecía seguir inclinándole hacia la interpretación, ya



que empezó a ejercer como guía turístico, manteniéndose así en contacto con el público y aprendiendo cada día a captar su interés. Sería su hermano mayor, John, el que primero le ofreciera una oportunidad para vivir la frenética actividad de las candilejas reclutándole como chico de los recados, pintor de decorados y tramoyista en el teatro Opera House de Colorado Springs, donde Lon fue inoculado definitivamente por el veneno del teatro. Tras una larga temporada viendo a los grandes actores del momento trabajar en los escenarios, él mismo acabó poniéndose en marcha como actor, interpretando una obra que había escrito junto con su hermano, *The Little Tycoon*. Contaba en aquel momento 19 años. En el año 1905 el actor se encontraba de gira cuando conoció a la actriz Cleva Creighton, que a sus dieciséis años había elegido el camino de la interpretación en contra de los deseos de su madre y arropada en las garantías que le ofrecía su voz para ejercer como cantante. Ambos hicieron frente al embarazo no esperado de su hijo, que les llevaría a establecerse por una temporada en Oklahoma y abandonar el teatro. Chaney volvió a trabajar como vendedor de muebles y colocando moquetas. Tiempo después del nacimiento del niño, que dieron en llamar Creighton, los tres regresaron al mundo de las variedades y empezaron a recorrer el país sin muchos recursos a su disposición, trabajando en bares y recogiendo las monedas que les echaban los parroquianos y ocasionalmente robando comida para poder alimentarse. Tan inestable situación no finalizó hasta que recalaron en California en 1910 y Lon encontró trabajo en el teatro, como coreógrafo, actor y manager, en la zona de San Francisco, Oklahoma y Los Ángeles. Por su parte Cleva había ganado un puesto como estrella del vodevil



haciendo buen uso de su voz, y pronto el matrimonio empezó a sentir las diferencias de horarios entre ambos cónyuges, así como las dificultades de comunicación. En el año 1913, Cleva intentó suicidarse ingiriendo veneno cuando trabajaba en el teatro en el que su marido era manager. El veneno no la mató, pero estropeó sus cuerdas vocales, y puso fin no sólo a su carrera, sino también a su matrimonio. El escándalo subsiguiente afectó negativamente a la carrera teatral de Chaney y el divorcio se zanjó en el año 1914, mientras el hijo de la pareja iba a parar temporalmente a un hospicio cuyo nombre es sobradamente evocador: Hijos del divorcio y del desastre.

Tras esos sucesos, Lon Chaney se vio obligado a buscar trabajo en el cine mudo, que vivía una época de éxitos comerciales y afianzamiento industrial, dando comienzo a una carrera que iba a llevarle a convertirse en una estrella internacional con más de 150 películas en su filmografía que va desde 1913 hasta el momento de su muerte, en el que estaba preparando el papel de Drácula en una adaptación realizada por Tod Browning, su director-fetiche, que a consecuencia de su fallecimiento acabó lanzando a la fama a su sustituto, Bela Lugosi. Es claro que si Chaney no hubiera muerto los monstruos de terror de la productora Universal hubieran sido su feudo particular, y le hubiéramos visto muy posiblemente encarnando no sólo al conde vampiro, sino a la criatura del doctor Frankenstein, el Hombre Lobo, la Momia...

Habituado como estaba a encarnar villanos, seres contrahechos, perversos de variada gama de maldad y amigos de lo macabro, no habría resultado para él ningún problema, sino más bien al contrario, una auténtica tentación, prolongar su carrera como monstruo de Hollywood en el cine sonoro. Por otra parte, Lon no sólo interpretaba, sino que también tuvo la oportunidad de escribir dos guiones y dirigir seis de las películas que protagonizó.

El éxito en el cine vino aparejado con una recuperación en su vida sentimental que le llevaría a casarse en 1915 con Hazel Hastings, reclamando a su hijo para que fuera a vivir con él y con su madrastra.

En el año 1918, tras haber proporcionado numerosos éxitos a la productora Universal, para la cual participó en más de cien películas, interrumpió su relación laboral con la misma tras negársele un aumento de salario, y empezó a trabajar como actor independiente, siendo también en esto un pionero. Sin embargo, lo que podría haber sido una decisión equivocada se convirtió en una de sus más acertadas elecciones profesionales, ya que tras ser fichado por el realizador de western William S. Hart para interpretar un papel en uno de sus filmes, Lon alcanzó tal éxito que se asentó como estrella, destacándose por su sorprendente y sacrificado uso del maquillaje y de todo tipo de artefactos con los que aportaba mayor realismo a sus papeles más extremos. Así ocurrió por ejemplo en el caso de *El milagro*, de 1919, donde encarnaba a La Rana, un estafador que pretende ser un mutilado curado milagrosamente, o *The Penalty*, de 1920, en la que puso a prueba su elasticidad y su resistencia creando un corsé especial que le permitía esconder las piernas encogidas a su espalda, ocultar sus rodillas en muñones de cuero, y emplear unas piernas artificiales. Sufriendo terribles dolores por este ingenio de tortura capaz de cortarle la circulación, Chaney se estaba entregando a su arte con una manera extrema de buscar el realis-



mo a costa de su propia incomodidad que algunos estudiosos de su filmografía no han dudado en calificar de masoquismo. El resultado de aquel experimento con el límite de sus fuerzas como meta fueron varios vasos sanguíneos rotos y serios problemas de circulación y huesos.

El siguiente reto fue la encarnación de Quasimodo, el personaje creado por Victor Hugo para *Nuestra señora de París*, que se transformó en uno de los grandes logros interpretativos de Chaney como actor y como maquillador fabricante de lo que podríamos calificar como criaturas extremas. En *El jorobado de Notre Dame*, rodada en el año 1923 por Wallace Worsley, Chaney volvió a superarse a sí mismo rozando el límite. Junto a la nariz falsa que portaba en el rostro y la peluca de nudos, el actor añadió una dentadura postiza que agregaba a sus propios dientes, y un ojo también falso. El conjunto de su caracterización se completó con una joroba de yeso que pesaba en torno a unos seis kilos y que al contrario de lo afirmado por los rumores sobre el particular, no llegó a causarle una lesión de espalda, aunque otras fuentes afirman que añadió un arnés de algo más de veinte kilos de peso para sentir sobre sus huesos el dolor y la agonía que sentía Quasimodo con cada uno de sus movimientos. Ese trabajo le proporcionó no sólo 60.000 dólares de salario más gratificaciones, sino también una fama internacional que había de quedar reafirmada con uno de sus trabajos posteriores, el papel de Erik en la versión de *El fantasma de la Ópera* dirigida por Rupert Julian (y los no acreditados Edward Sedgwick y Erns Laemmle cuando el anterior abandonó el rodaje por discrepancias con el reparto), en 1925.



El propio Chaney diseñó el maquillaje para interpretar al fantasma en esta auténtica superproducción de su época, tomando como referencia el aspecto de una calavera. La influencia de tal diseño sigue haciéndose notar en el cine de terror, y se manifiesta por ejemplo en el aspecto de los personajes del largometraje de dibujos animados en stop-motion (fotograma a fotograma) *La novia cadáver*, dirigido por Tim Burton y Mike Johnson en 2005.

Lon Chaney aplicó una tira de piel de pescado, material delgado y translúcido, a las ventanas de su nariz, y la manipuló hasta conseguir la angulación que deseaba en esa zona del rostro, que para algunas tomas fue completado con un cable y un mecanismo de goma que permitía simular la sangre, las mejillas fueron fabricadas con una mezcla de algodón y colodión, y las orejas fueron pegadas al cráneo con pegamento. A todo el rostro se le aplicó el toque final del maquillaje para oscurecer determinadas zonas y darle al conjunto un aspecto mucho más siniestro.

En el año 1925 Chaney empezó a trabajar para la Metro Goldwyn Mayer, en la que permanecería durante cinco años, de manera que cuando Universal decidió sonorizar *El fantasma de la Ópera* en el año 1929 mediante el sistema Vitaphone desarrollado por Western Electric a través de discos para facilitar su reestreno comercial, ya no pudo contar con los servicios de Chaney, y su interpretación quedó sin voz, cubierta por unas líneas de diálogo redactadas para que fueran leídas por otro actor a modo de voz en off del fantasma. Otro detalle curioso de la génesis del filme es la utilización en el mismo de varios sistemas de color al mismo tiempo, lo que pone en evidencia la guerra entre las distintas marcas y posibilidades que ha venido viviendo el cine desde sus primeros tiempos de desarrollo. El otro asunto que destaca en la filmación de este largometraje rodado en el plató número 28 de los Estudios Universal, en Hollywood, es su capacidad para generar la épica del relato y el aire tenebroso del mismo desde los decorados, algunos de los cuales siguen siendo una obra maestra por superar, y otorgan a esta versión del libro de Gastón Leroux una cualidad hipnótica y casi mítica de la que carecen intentos posteriores.

Junto a los problemas derivados para crear el mundo de Erik, el fantasma, el principal inconveniente con que se enfrentó el equipo encargado de rodar el filme fue la explosiva y despótica personalidad del director elegido para llevar el proyecto a la pantalla. Julian no sólo reescribió varias veces el guión, sino que acabó enfrentándose casi con cada uno de los miembros del equipo técnico y artístico, abandonando finalmente la producción. La leyenda afirma que tal deserción obligó al propio Lon Chaney a dirigir algunas escenas, lo que llegó paralelamente con el cambio en el desenlace. Inicialmente éste iba a mostrar al fantasma muerto a los pies de su órgano, pero para añadir unas secuencias de acción al final se decidió que Erik había de ser cazado por una multitud furiosa en las calles de París.



El coste de la película fue de aproximadamente 630.000 dólares que incluyen los 50.000 dólares invertidos en rodar nuevamente algunas escenas. Fue realmente una inversión de riesgo que se saldó con una cifra de beneficios netos para la productora que ascendió a 540.000 dólares. Pero aún más interesante para el tema que nos ocupa, es el carácter anticipador de algunas de las peculiaridades del personaje del monstruo ejemplificadas por la interpretación de Lon Chaney y que van a marcar el destino de los terrores posteriores de la productora Universal, sino en general de todos los monstruos que se vayan asomando a la pantalla.

Construido sobre arquetipos, ente los cuales el más básico es la historia romántica que remite nuevamente a un tema que se repetirá incesantemente en la genealogía monstruosa que repasamos, el encuentro de la bella y la bestia, con el fantasma convertido en icono de lo macabro que tiene cierto parentesco también con la dualidad de un Jekyll y un Hyde, ya que por un lado representa el arte y la belleza, y por otro lo siniestro y lo diabólico, de manera que en cada uno de sus gestos de amor y seducción hacia su adorada Christine encontramos también la presión negativa de una amenaza. Es precisamente en ese encuentro donde hallamos una de las características más interesantes desde el punto de vista de la construcción del relato de terror: la mezcla de erotismo y miedo. Por otra parte, Erik se une a la galería de monstruos humanizados que nacen de la marginación de aquello que es distinto o que no podemos entender, capaces de caminar en la cuerda floja entre la razón y la locura, mientras son sometidos a caza y captura por la sociedad que se considera a sí misma normal. A su vez, Chaney, que fue prestado a Universal para protagonizar esta producción en una etapa en la que estaba ya trabajando para MGM, compone una de sus mejores interpretaciones... bajo una máscara, algo poco o prácticamente nunca visto en una pantalla posteriormente. Su dominio de la pantomima le otorgó una enorme ventaja en este cometido que le eleva al puesto de antecedente básico de todos los monstruos que en el cine han sido.

Antes de morir había puesto de manifiesto que a pesar de las naturales reticencias de un actor que basaba su éxito en el maquillaje y la interpretación de pantomima hacia la llegada del sonido al cine, esto no habría supuesto ningún problema para Chaney, ya que en la única película sonora que tuvo tiempo de protagonizar, una nueva versión de *El trío fantástico* filmada en el año 1930, encarnó a un ventrílocuo empleando cinco

voces diferentes. Paradójicamente, apenas dos semanas después de que se estrenara esa película, Lon Chaney falleció con una hemorragia en la garganta.

OTROS MONSTRUOS DEL MUDO

Jekyll y Hyde, el Golem, Frankenstein, Nosferatu y Drácula no fueron los únicos monstruos del cine mudo que habían de encontrar reflejo posterior en las películas del cine sonoro. Buceando, nunca mejor dicho, en los antecedentes más remotos y menos conocidos del cine con monstruos, encontramos por ejemplo una versión de *20.000 leguas de viaje submarino* (previamente adaptada al cine por la Biograph en el año 1905), dirigida en 1916 por el norteamericano Stuart Paton, con efectos especiales de Ernest y George Williamson, e incorporando elementos de otra novela de Julio Verne en la que aparece el capitán Nemo, *La isla misteriosa*. Filmada en las Bahamas, incluía numerosas escenas de acción que culminaban en una batalla contra un pulpo gigantesco que sería retomada como inspiración para el remake producido por la compañía Walt Disney en el año 1954. Al parecer, el coste de las tomas y efectos submarinos desarrollados para la película fue de tal calibre que ni siquiera la buena acogida del público a la película pudo cubrir la inversión.

Siguiendo en el fondo del mar encontramos al año siguiente una producción austriaca titulada *A Tryton*, dirigida por Alfred Deesy con guión de Karoly Huszar, a la sazón también protagonista del curioso invento. El argumento gira en torno a una criatura humanoide marina que se enamora perdidamente de una bella muchacha y tras fracasar en un intento de secuestro de la misma decide comprársela a su marido, a quien convence de que se la ceda a cambio de un tesoro. Posteriormente la casquivana conducta de la moza obliga al tritón a regresar a su lugar de origen, el fondo del mar, dejando que la díscola fémina prosiga camino a su libre albedrío. El tritón de este largometraje, mitad pez, mitad hombre, es el primero de una estirpe de personajes similares que habitarán posteriormente las fantasías cinematográficas, dando lugar incluso a uno de los más célebres monstruos de los años cincuenta, la criatura del lago negro, protagonista de *La mujer y el monstruo*, dirigida por Jack Arnold en 1954. Sin embargo, lo que más interesa de *A Tryton* es su aire de fábula romántica, en la que el monstruo del título persigue un amor tan imposible como su felicidad con la mujer elegida y tan difícil de conseguir como su mayor anhelo: ser uno más entre los seres humanos "normales".

Otra película destacada del año 1917 es *The Dream Doll*, dirigida por Howard S. Moss para la compañía Essanay y centrada en el tema de la miniaturización de seres humanos. El doctor Knutt ha descubierto un compuesto químico que infunde vida a un soldado en miniatura, pero durante uno de sus experimentos los vapores del compuesto hacen que Ruby, una muchacha, se convierta en una muñeca viviente, situándose como precedente de posteriores clásicos del cine fantástico y de terror habitados por homúnculos como *Muñecos infernales*, dirigida por Tod Browning en 1936, *Doctor Cyclops*, dirigida en 1940 por uno de los "padres" de King Kong, Ernst B. Shoedshack o *El increíble hombre menguante*, dirigida por Jack Arnold en 1957.

Por otra parte en el año 1921 el cine germano lleva a cabo la primera adaptación de la novela de Herbert George Wells *La isla del doctor Moreau*, con el título de *Die insel der verschollenen*, pero internacionalmente conocida como *Island of the Lost*. Bajo la dirección de Urban Gad se nos narran las peripecias por las que pasa un grupo de náufragos que van a parar a una isla desconocida tropezando con el sádico profesor McClelland, que lleva a cabo en la misma una serie de experimentos genéticos capaces de convertir a hombres y bestias en monstruos. El cine americano recuperó esa misma historia en 1933 con *La isla de las almas perdidas*, dirigida por Erle C. Kenton, volvió sobre el relato de Wells en 1959 con una coproducción con Filipinas realizada por Gerardo de León y titulada *Island of Terror*, y proporcionó nuevas adaptaciones en *The Twlight People*, de 1973 y también en coproducción con Filipinas, *La isla del doctor Moreau*, dirigida por Don Taylor en 1977 con Burt Lancaster como protagonista. La peor de todas las versiones conocidas, titulada también *La isla del doctor Moreau*, fue realizada por John Frankenheimer en 1996, con Marlon Brando y Val Kilmer como protagonistas.

En el terreno de las adaptaciones de la década de los veinte destaca también *El mundo perdido*, filmada según la novela de Arthur Conan Doyle en 1925, y de la que hablamos en el capítulo dedicado a King Kong, donde también abordaremos una producción de la Warner estadounidense, *The Missing Link*, filmada en el año 1926 y considerada también como uno de los antecedentes de la peripecia del célebre gorila gigante.

Finalmente en el año 1929 Lucien Hubbard rueda una versión muy libre de la novela de Julio Verne *La isla misteriosa* que incluye un nuevo combate con un pulpo gigantesco.

Sin embargo para cerrar este paseo por los monstruosos horrores del cine mudo nada mejor que convocar a la entidad monstruosa más sobresaliente junto a los monstruos clásicos de la etapa muda: Alraune.

Alraune, la mandrágora y la sexofobia

Alraune, la Mandrágora, es un personaje situado a medio camino entre el golem y el monstruo de Frankenstein. Su creador, Hanns Heinz Ewers (1871-1943), era hijo de un pintor retratista relativamente célebre en su época que le proporcionó a su vástago una posición acomodada. Hanns estudió leyes, pero también pasó dos años con un grupo teatral y empezó a escribir relatos que según alguno de sus biógrafos le servían esencialmente para retar a sus padres y mostrarles cuántas reglas establecidas podía llegar a romper. Entre sus escritos se cuentan desde estudios científicos sobre las hormigas hasta análisis de las obras de Edgar Allan Poe, así como libretos de ópera, piezas teatrales, propaganda nazi... En los años veinte Ewers se dejó arrastrar por el nacionalsocialismo, y aunque son varios autores los que afirman que nunca se apuntó al partido nazi, lo cierto es que el propio Hitler, a quien el escritor contaba entre sus amistades, le pidió que escribiera la biografía de Horst Wessel, un "mártir" del partido. Ewers aceptó el encargo y no sólo publicó el libro en 1931, sino que además participó en el guión para la película que adaptó la vida de Wessel al cine. Sin embargo, a partir del año 1935 sus obras fueron eliminadas y él mismo fue declarado "no-persona" por el estado nazi que en cierto modo había contribuido a crear. Algunas fuentes afir-

man que tal caída en desgracia se debió a su clara defensa de los primeros nazis que habían sido purgados por Hitler el 29 de junio de 1934 en lo que él mismo denominó la noche de los cuchillos largos, una orgía sangrienta de ejecuciones en masa que duró 72 horas y liquidó del horizonte hitleriano las voces discrepantes de Ernest Rohm y los principales mandos de las SA, los Camisas Pardas. Otros biógrafos señalan que Ewers tuvo serios problemas de entendimiento con el régimen nazi porque no era antisemita, e incluso había llegado a sugerir que los arios y los judíos podrían formar la raza dominante de señores en el futuro. La ajetreada existencia de Ewers, a lo largo de la cual pudo permitirse el lujo de viajar alrededor del mundo, culminó trágicamente cuando una tuberculosis acabó con él en 1943, pero antes tuvo la oportunidad de participar en la creación de algunas señeras fábulas de terror, entre las que destaca *Alraune*, publicada en el año 1911, y que fue trasladada al cine en cinco ocasiones, en una serie de adaptaciones que arranca en el cine mudo pasando posteriormente la frontera del sonoro para convertirse en una especie de puente entre los horrores expresionistas del cine silente.

Alraune es el término alemán para designar la mandrágora, que en el mundo real es una planta venenosa utilizada en medicina como narcótico, pero a la que en el mundo del ocultismo señalan como "una planta que adormece el primer día y vuelve loco el segundo", en palabras de Jean Louis Brau para su *Diccionario de las drogas*. La mitología en torno a esta planta se forjó en la Edad Media, cuando generaba inquietud entre los campesinos, convencidos de que tal planta poseía aspecto humano (sus raíces bifurcadas recuerdan a un torso con dos piernas). Su nombre, que en griego significa "malo para el ganado", se convirtió en un poderoso anzuelo para la venta de todo tipo de pócimas sanadoras en las cuales sin duda tenía una función protagonista su farmacología, compuesta por Atropina y Escopolamina. Se recetaba, por ejemplo, contra la posesión diabólica y la infertilidad, entre otras muchas indicaciones procedentes del saco de los rituales mágicos, entre los cuales se incluía toda una compleja ceremonia para arrancarla del suelo. Así por ejemplo Krumm-Heller, experto en esoterismo, afirmaba que los médicos emplean esta planta para "extraerle la parte de Dios que cura enfermedades", mientras los brujos la emplean para hacer el mal.

Esa mezcla entre ciencia y magia pasó directamente al relato de Ewers, exprimiendo lo que podríamos calificar como una leyenda urbana de la Edad Media: cuando un criminal es ahorcado, eyacula y el semen que cae al suelo da lugar a la mandrágora. Pero Ewers tuvo también muy presente para elaborar su fábula terrorífica los escritos de Quinto Septimio Florencio Tertuliano (160-220), uno de los primeros escritores cristianos, de los cuales el autor de *Alraune* tomó prestada muy liberalmente la idea de que los genitales femeninos son la puerta de entrada para el Diablo, empleando el párrafo: "tú eres quien ha facilitado la entrada al Diablo, tú has roto el sello del árbol, has sido la primera en dar la espalda a la ley de Dios y también has arrastrado a aquél a quien el Diablo no había podido acercarse. Sencillamente, has arrojado por tierra al fiel retrato de Dios. Por tu culpa, es decir, en razón de la muerte, el Hijo de Dios tuvo que morir. ¿Y aún se te ocurre poner adornos en tu falda de pieles?". Tertuliano, que fue el creador del concepto de Pecado Original, fue posteriormente condenado como hereje por ser el más destacado

líder del montanismo, aunque sus escritos fueron recuperados doscientos años más tarde por San Agustín. Ewers tomó lo que mejor le pareció de este referente y desarrolló una fábula sobre la sexofobia en la que Frank Braun anima a su tío, el profesor Jakob, a crear una Alraune, una mandrágora de carne y hueso que viva, mezclando el semen de un psicópata sexual, extraído en el momento de su muerte en la horca, con una prostituta reclutada entre los ambientes más oscuros de Berlín y fecundada artificialmente. A los nueve meses nace Alraune entre los gritos de su madre, convertida en madre Tierra a la que se le arranca esa planta dañina. La niña, criada por el profesor Jakob, crecerá desarrollando una naturaleza satánica, cruel y sádica, arropada por unos poderosos encantos que consiguen seducir a todos los que la rodean, hombres o mujeres. El libro fue difundido como advertencia contra las enfermedades venéreas y el trato con prostitutas entre los soldados germanos, pero sólo durante la primera fase de la Segunda Guerra Mundial, quedando sometido posteriormente al "silencio administrativo" que habían sufrido el resto de las obras de Ewers en la Alemania nazi.

Similar capacidad para seducir a la que mostraba Alraune con sus víctimas ejerció el relato entre los cineastas, iniciándose una saga de adaptaciones a la pantalla en el año 1918 con la producción alemana *Alraune*, dirigida por Eugen Illes. Prácticamente al mismo tiempo se rodó una versión húngara dirigida por Michael Curtiz, que en aquel momento todavía se llamaba Mihaly Kertész, y que decidió inclinarse más en el argumento por el tratamiento de la leyenda de la mandrágora que por la novela de Ewers.

Sin embargo, la versión más interesante de las producidas durante la etapa del cine mudo la encontramos en el año 1927 bajo la dirección de Henrik Galeen, que había participado en la dirección de la primera versión de *El Golem* en 1915 y contó con el protagonista de aquélla, el actor y director Paul Wegener, para poner en pie esta destacada muestra del cine expresionista germano en su ocaso, y que tocaba un tema de anticipación científica, la inseminación artificial. La película debió buena parte de su éxito al erotismo transmitido por su protagonista femenina, Brigitte Helm (que ya había sido puesto de manifiesto en *Metrópolis*, de Fritz Lang), cuya capacidad de seducción volvió a manifestarse en su segunda interpretación sobre el mismo personaje para la versión sonora del relato producida en 1930 en Alemania bajo la dirección de Richard Oswald, considerada como inferior a la precedente. El relato de Ewers volvió a ser adaptado en el cine sonoro alemán en el año 1952, con Hidegard Knef y Erich Von Stroheim como protagonistas, en una versión sensiblemente inferior a las anteriores. Por otra parte, todo el cine negro se alimentó copiosamente de la figura de Alraune y la mandrágora para construir, mediante su cruce con el concepto de la Vampiresa, a las mujeres fatales del cine negro.

SEGUNDA PARTE: LA GALERÍA DEL TERROR

DRÁCULA

ANTECEDENTES: ERZSEBETH BATHORY Y VLAD TEPES

En el año 1897 se publica la novela *Drácula*, de Abraham Stoker (1847-1912), crítico teatral nacido en Dublín que se recicló en novelista, ejerciendo también como director de un teatro de Londres. Antes de internarse en el mundo de los vampiros, Stoker había probado suerte con un antecedente tan poco interesante para el tema que nos ocupa como el estudio titulado *Obligaciones y deberes de un empleado de tribunal superior en Irlanda*, tratado dedicado al Derecho que publicó en el año 1878 y que no presagiaba los posteriores logros del escritor en la narrativa terrorífica.

Lo cierto es que la novela Drácula se compuso partiendo de un conjunto de influencias varias entre las cuales no son las menos interesantes sus antecedentes literarios. Stoker reconoció públicamente la influencia en su historia de vampiros de un interesante antecedente, *Carmilla*, publicada por Joseph Thomas Sheridan Le Fanu (1814-1873) en el año 1872. Este autor había nacido también en Dublín y junto con Edgar Allan Poe se convirtió en la fuente de inspiración más citada en el campo literario por el "padre" de Drácula. Sin embargo, como he comentado en la primera parte, es evidente que *El Vampiro* de Polidori fue también un claro antecedente para las peripecias del conde transilvano.

Periodista y novelista, Le Fanu ha sido calificado como el padre del relato de fantasmas moderno y es también autor de *El tío Silas*, publicada en 1864. De familia acomodada y de origen hugonote, su padre era clérigo, y él empezó a escribir poemas en la infancia, publicando su primer relato en el *Dublin University Magazine* en el año 1838, y su primera novela en 1845. Influenciado por Walter Scott, al que admiraba, publicó *Historias de fantasmas y relatos de misterio* en el año 1858, cuando quedó seriamente deprimido por la muerte de su esposa. Éste fue uno de los motivos que le llevaron a escribir relatos de terror, volcando su pesimismo en los mismos y aislándose de la sociedad hasta el punto de ser apodado *El príncipe invisible*, inaugurando una vida de nocturnidad que le llevaba a escribir desde la medianoche hasta el amanecer, redac-



tando buena parte de su producción literaria en la cama, a la luz de dos velas. Nada más coherente que tal entorno para crear a la vampiresa Carmilla, el icono esencial del vampirismo lésbico, tan influenciado por el personaje real de la condesa Erzsebeth Bathory, apodada la condesa sangrienta, a la que también debe buena parte de su naturaleza el celebérrimo Conde Drácula.

Nacida en 1560 en Hungría, unos cien años después de la muerte de Vlad el Empalador, con el que comparte la progenitura del vampiro de Stoker en lo referido a los antecedentes reales, estaba vinculada con aquel legendario guerrero valaco a través de uno de sus ancestros, el príncipe Steven Bathory, uno de los comandantes del ejército que ayudaron a Vlad a reclamar el trono de Valaquia por segunda vez. Los padres de Erzsebeth (a la que se conoce como Elizabeth en las crónicas inglesas sobre su persona), le aportaron lo que se conoce como un rancio abolengo. Su primo ejercía como primer ministro de Hungría, otro familiar era cardenal... y uno de sus tíos acabó siendo rey de Polonia. Pero no todo era fama y fortuna en la familia Bathory, y antes de que la propia Erzsebeth se ocupara de situar el apellido en las crónicas de asesinos psicópatas más célebres de la historia, otro de sus tíos era conocido por ser un adorador del diablo, mientras otros miembros de la familia mostraban alarmantes signos de enfermedad mental o se lanzaban de cabeza a la piscina de la perversión.

En 1575, Erzsebeth se casó con el conde Ferenz Nadasdy. Ella tenía 15 años y él 25, y se establecieron en una remota fortaleza situada al norte de Hungría. Pronto el conde se ganó a golpe de espada una reputación como guerrero luchando contra los turcos,

actividad que por otra parte le llevaba a pasar largas temporadas lejos de su esposa. El conde consiguió ser reconocido en toda Europa con el apodo de El Héroe Negro de Hungría, mientras su señora esposa intentaba distraerse coleccionando amantes masculinos y haciendo visitas a su tía, Klara Bathory, abiertamente bisexual, y a la que se considera como su iniciadora en el lesbianismo. La otra gran influencia en la joven Erzsebeth fue una bruja, Dorothea Szentes, más conocida como Dorka, que la inició en el ocultismo y la magia negra, abriendo las puertas a la más terrorífica obsesión de la futura asesina. Se afirma que Dorka era el poder oculto tras los abusos y las torturas infringidos por Bathory a sus sirvientes femeninas, así como la auténtica reina de la cámara de torturas que Erzsebeth convirtió en su lugar de esparcimiento en los sótanos del castillo, dando rienda suelta a sus tendencias más sádicas. Otros tres asistentes colaboraban con ella en las ceremonias brutales: Iloona Joo, Johannes Ujvary y Anna Darvula, de la que se afirmaba que era además la amante de Erzsebeth, que inició su reino de terror después de la muerte de su marido en el año 1600, momento en el que la sádica noble llegó a la conclusión de que la mejor manera de mantener su belleza y luchar contra el paso del tiempo era bañarse en la sangre de jóvenes doncellas. Las muchachas eran torturadas, mutiladas, asesinadas y desangradas para satisfacer esa sed de sangre joven de Bathory, que pronto tuvo el convencimiento de que una sangre noble, aristocrática, podría ser incluso mejor antídoto contra el paso del tiempo y las arrugas. Así, empezó a secuestrar muchachas pertenecientes a la nobleza más baja, y los rumores sobre los horrores que se llevaban a cabo en el castillo de Csejthe se incrementaron entre la población de los alrededores y llegaron hasta el emperador de Hungría, quien ordenó a un primo de Bathory, el Conde Cuyorgy Thurzo, gobernador de la provincia, que asaltara el castillo. El 30 de diciembre de 1910 un grupo de soldados capitaneados por el propio Cuyorgy se deslizó entre las sombras de la noche para tomar la fortaleza. Quedaron horrorizados ante las atrocidades que contemplaron en el interior. El cadáver de una muchacha había sido abandonado en la sala de entrada, desangrado, mientras otra joven, todavía viva pero salvajemente torturada, reposaba unos pasos más allá. Al llegar al sótano descubrieron las mazmorras en las que grupos de muchachas esperaban su turno para ser asesinadas, algunas de ellas con claros signos de tortura en sus cuerpos. Más adelante encontraron los cadáveres de otras 50 jóvenes. El juicio contra Bathory se celebró en el año 1611, creciendo esas cifras de víctimas de manera brutal. Más de 650 cadáveres fueron encontrados en el castillo donde cometió sus crímenes, pero mientras todos sus colaboradores eran ajusticiados por los mismos, ella consiguió salvarse con una condena de reclusión de por vida en su castillo. El propio emperador de Hungría ordenó que los picapedreros tapiaran las ventanas y la puerta del dormitorio en el que Bathory pasó el resto de sus días, dejando sólo una abertura para pasarle la comida. Cuatro años después de ser emparedada, Erzsebeth fue encontrada muerta por uno de sus carceleros.

De ese modo se convirtió en la inspiración principal llegada desde la realidad a toda la colección de vampirismo lésbico que iba a desarrollarse en lo referido a la ficción desde el personaje de *Carmilla*, de Sheridan Le Fanu, estableciendo además un poderoso antecedente de inspiración para la creación de Drácula y ejerciendo como la reina



por excelencia de una saga vampírica paralela a la del noble transilvano creado por Bram Stoker, que encontró su otra raíz principal como personaje de ficción en otro personaje real de la misma convulsa zona de Europa de la que Erzsebeth procedía, Vlad Dracula, más conocido como Vlad el Empalador.

Nacido en una localidad que hoy conocemos con el nombre de Shigisoara, situada en Rumania, en fechas que siembran no pocas discrepancias entre quienes se han dedicado a seguir sus pasos por la historia, pero que podemos señalar en torno a los años 1428 y 1431, Vlad era hijo de Vlad Dracul, caballero de la Orden del Dragón, creada para combatir a los turcos. El nombre de Dracul significa tanto Dragón como Diablo, lo que llevó al joven Vlad a ser conocido como Hijo del Diablo, estimulando muchas de las leyendas que iban a acompañar a su figura posteriormente. Vlad era además nieto de Mircea el Grande, soberano de Valaquia, un antiguo principado del Danubio. El padre de Vlad era amigo de cambiar sus alianzas, de manera que podía luchar tanto a favor como en contra de los invasores turcos en las disputas fronterizas que se producían en el territorio que gobernaba, de manera que finalmente el sultán de Constantinopla ordenó tomar como rehenes a sus dos hijos, Vlad y su hermano más pequeño, lo que hizo que el primero se criara en parte en la corte turca, hasta que en el año 1447, cuando contaba diecisiete años, su padre fue asesinado por sus propios hombres y el sultán envió de regreso a Vlad Draculea a Valaquia, donde reclamó su herencia en el año 1448, iniciando la venganza por el asesinato de su padre y dando comienzo a su propia leyenda como príncipe guerrero de la cristiandad enfrentado a los turcos merced a una serie de estrategias que hoy son calificadas como bárbaras y atroces, pero que en su propio tiempo estaban lamentablemente más de moda de lo que podemos imaginar. El apodo de Empalador se lo ganó por la condena que aplicaba con mayor frecuencia a sus enemigos, que clavados en gigantescas estacas sufrían una tortura larga y atroz antes de morir, y dieron base al protagonismo de las estacas de madera en la posterior leyenda de Drácula como ficción, convirtiéndose en una de las herramientas básicas para extinguir al vampiro. Se afirma que hizo empalar a más de 100.000 personas. También se afirma que hizo clavar el turbante al cráneo de un embajador turco cuando éste se negó a descubrirse en su presencia, y otras salvajadas que prestaron crédito a su posterior leyenda, adornada con el asesinato de más de mil personas en el plazo de tan sólo unos años. Apeado del gobierno hubo de exiliarse en 1462 atravesando los Alpes transilvanos camino de Hungría, en cuyo rey, Matías Corvinus, esperaba encontrar ayuda para recuperar el poder en Valaquia, pero allí fue acusado de falsos cargos que le llevaron a ser condenado a doce años de reclusión. No obstante se las ingenió para casarse con la hermana del rey húngaro y finalmente obtuvo la ayuda que buscaba para volver a reclamar el gobierno sobre Valaquia en noviembre de 1475.

Apenas un mes más tarde murió en una batalla contra los turcos librada cerca de Bucarest que fue una carga desesperada de un millar de guerreros de Vlad contra un millón de turcos. Era tan temido por sus enemigos que su cadáver fue decapitado y su cabeza se expuso como trofeo en Constantinopla, mientras su cuerpo era enterrado por sus fieles seguidores en un monasterio cercano a Snagov, en Rumania. En dicho país

está considerado como un héroe nacional al margen de las leyendas que empezaron a circular en fecha muy cercana a su muerte con la publicación del libro *Dracule*, en 1488, la primera fuente que se conoce en lo que a la calificación de Vlad el Empalador como vampiro se refiere.

A partir de ahí, la ficción se apropió del personaje, alejándolo cada vez más de una realidad que merece más atención y proporciona en algunos casos más componentes épicos y de leyenda que las traducciones derivadas de su segunda personalidad como Drácula, el conde vampiro, en las que Stoker volcó tanto los miedos de una infancia sometida a la enfermedad como la inquietud que le generaba sufrir un contagio o envenenamiento de su sangre merced a su trato con prostitutas. El otro elemento que se incorporó eficazmente al personaje del vampiro procedía de la Edad Media y aludía a las pulgas chupadoras de sangre culpables de extender plagas como la peste negra de 1347, o la tradición que llevaba a algunos habitantes de Europa Oriental a introducir un diente de ajo en la boca de sus muertos antes de darles sepultura. A este acervo de leyendas y costumbres se añadió más tarde una oleada de interés por el vampirismo que sacudió Europa en los siglos XVII y XVIII en estrecha relación con distintas epidemias y que comentaron incluso los filósofos Voltaire y Rousseau. Dicho sea de paso, la imagen del vampiro como propagador de epidemias está mucho mejor expresada en la versión que sobre el *Drácula* de Stoker hizo Murnau en su *Nosferatu* y en el remake de la misma que dirigió posteriormente Werner Herzog que en la saga de Drácula desarrollada a partir de las películas producidas por Universal a partir de los años treinta o en sus nuevas versiones de los años cincuenta y sesenta producidas en Inglaterra por la Hammer.

Otra figura esencial en el acervo del vampirismo es el monje benedictino francés Aaugutin Calmet, que fue uno de los encargados de nutrir de doctrina a la Inquisición y no dudó en publicar un escrito titulado *El mundo de los fantasmas*, en el que incluyó su ensayo *Negociación y explicación de la materia y características de los espíritus y los vampiros, y así de los retornados de la muerte de Hungría, Moravia, etcétera*, interrogándose sobre distintos aspectos de la manera de proceder de los vampiros, cómo escapan de la muerte y de la tumba y demás.

El éxito de la novela de Stoker no tardó en facilitar su traslado a los escenarios en una obra montada por primera vez por unos amigos suyos, Hamilton Deane y John L. Balderston. La pieza resultante se representó primero en Inglaterra y posteriormente en los escenarios norteamericanos.

Como es sabido (y en todo caso hemos comentado ya en la primera parte), F.W. Murnau realizó su propia versión de la novela *Drácula* bajo el título de *Nosferatu*, y el hecho de que todavía hoy aparezca ante los ojos de buena parte de la crítica especializada en cine como la versión más fiel y digna de la novela de Bram Stoker en su traslado al cine habla por sí mismo.

No obstante, en el año 1931 la productora norteamericana Universal iba a ser la encargada de patentar definitivamente la imagen del personaje de Drácula, auténtico icono del cine de terror, hasta el punto de que incluso en la actualidad el ayuntamiento rumano tiene que contar con la autorización de esta firma estadounidense para poder construir el parque de atracciones dedicado a Vlad Draculea, el Empalador, incompren-

sible paradoja que sólo podemos explicar por el grado de absurdo supino que han alcanzado las franquicias en nuestro tiempo. Resulta que como la imagen internacional de Drácula como vampiro es propiedad de Universal, toda referencia a tal personaje en su clave de ficción ha de pagar el peaje correspondiente a tal firma, propietaria de los derechos de explotación del personaje de ficción en sustitución de los herederos de los Stoker. ¡Si la viuda de Bram levantara la cabeza, ella que tanto luchó porque Murnau pagara el óbolo correspondiente por haber adaptado el novelón de su marido en *Nosferatu*! La cosa viene a ser, salvando las diferencias que establecen los enredos legales, como si en España decidiéramos construir un parque temático dedicado a Rodrigo Díaz de Vivar y Charlton Heston exigiera que pagáramos derechos por la explotación de ese personaje que él interpretó en *El Cid*, la película dirigida por Anthony Mann. El problema real que tienen los rumanos es que su Drácula es más recordado por morder yugulares en la ficción que por espantar turcos en la realidad, y lógicamente si quieren hacer uso del reclamo internacional del personaje han de pasar por las arcas caudinas, o mejor dicho, por las arcas de Universal, propietaria del alter ego vampírico de su héroe nacional.

BELA LUGOSI: DEL TEATRO AL CINE

En el año 1927 los escenarios de Broadway, Nueva York, acogían al conde Drácula personificado por Bela Lugosi (1882-1956), actor húngaro, Be'la Ferenc Dezso Blasco de nombre real, nacido en Lugos (hoy Lugoj, en Rumania, aunque entonces formaba parte de Austria-Hungría, curiosamente a quince kilómetros de Transilvania), cuya biografía, como demostró el director Tim Burton adaptando una ínfima parte de la misma en su película *Ed Wood*, da para más de una novela y para un buen puñado de películas. Lugosi había participado en la Primera Guerra Mundial alcanzando el grado de teniente en el ejército austriaco, siendo herido en combate en tres ocasiones. Su padre, banquero, soñaba para su hijo el ejercicio de una carrera administrativa, pero el joven Bela se decantó por la interpretación, ocupación a la que empezó a dedicarse enrolándose en una compañía teatral itinerante a una temprana edad. A pesar de la desilusión que había provocado tal decisión en el seno de su familia, Bela recibió ayuda de sus padres hasta el momento en que falleció su progenitor y se encontró con veinte años y sin haber pisado todavía un escenario teatral como actor profesional. Finalmente, en el año 1902 consiguió debutar en un teatro, oportunidad que había conseguido por recomendación de su cuñado, quien conocía personalmente al director de la sala. A partir de ese momento inició una carrera que le llevaría a emplear varios seudónimos, siendo el más conocido y afortunado el de Bela Lugosi, con el que rendía homenaje a su pueblo natal. Dotado de un talento que le permitió convertirse en uno de los actores más respetados de su país, Bela fue reclamado por el Real Teatro Húngaro en el año 1911, y en 1913 le reclutó el Teatro Nacional de Budapest, completando así una dura pero muy eficaz etapa de formación como actor que le llevó de paseo por los principales papeles de todo tipo de obras, de Shakespeare a Tolstoi, metiéndole en la piel de Romeo, Laertes, el conde Vronski, Otelo e incluso Jesucristo.



Bela Lugosi se encontraba en el mejor momento de su carrera cuando la política se cruzó en su vida, con resultados desastrosos. En aquel momento el teatro húngaro estaba acogido a la tutela del estado, que garantizaba el trabajo pero no la libertad de sus artistas. Tras haber pasado por las penurias del frente bélico en la infantería, y ser desmovilizado en el año 1916 a consecuencia de sus heridas, Bela retomó su trabajo como actor en el Teatro Nacional, y además de casarse con Ilona Szmick en el año 1917, empezó a aparecer en algunos largometrajes para completar su sueldo como actor de teatro. Sin embargo, aquellas primeras apariciones ante las cámaras, que aceptó sólo por motivos puramente alimenticios, las llevó a cabo con otro seudónimo: Arizstic Olt (el Olt era el nombre de un río local, lo cual certifica la afición de este hombre por buscar lugares geográficos para fabricarse nombres artísticos). En aquel momento, como explicamos en el espacio reservado a Méliès en la primera parte, los actores de teatro, más aún si eran figuras de dicho medio, experimentaban todo tipo de recelos y desconfianza hacia el casi recién nacido cinematógrafo, que estaban lejos de considerar una ocupación respetable para un actor.

Entre otros, aquellos primeros papeles para el cine le proporcionaron la oportunidad de interpretar a un burgués en el filme *A Leopard*, dar vida al mayordomo de Dorian Gray en una adaptación pionera de la obra de Oscar Wilde, y ejercer como villano en las peripecias de una saga de películas titulada *Alarcosbal*. Posteriormente el joven Bela Lugosi fue reclutado por un director húngaro que iba a adquirir posterior notoriedad en Hollywood, Mihali Kertesz (Michael Curtiz para la cartelera de años venideros), que le proporcionó su primer papel protagonista en el cine con los largometrajes *El coronel Lulu* y 99. A partir de ese momento, el actor adoptó el seudónimo por el que le conocemos, Bela Lugosi, lo que demuestra la confianza que le inspiraban esas producciones.

Al finalizar la Primera Guerra Mundial parecía seguro que Bela iba a alcanzar una notoriedad aún mayor en la pantalla grande de la que había conseguido en el teatro, pero fue en ese momento cuando la política incursionó en su vida obligándole a cambiar definitivamente de rumbo e incluso de país. Hungría había sido vencida y estaba nuevamente separada de Austria. En tal paisaje nacional, Lugosi se dejó implicar en el sindicato teatral, adquiriendo en el mismo una relevancia que finalmente había de perjudicarle. El actor se hizo cargo del sindicato durante el gobierno de Karolyi, pero cuando éste perdió el poder en marzo de 1919 para ser sustituido por una dictadura comunista dirigida por Bela Kuhn, Lugosi se mostró partidario del nuevo estado de cosas, adquirió mayor responsabilidad en la organización sindical de actores y finalmente fue arrastrado por el régimen de terror instaurado por Kuhn, que duró sólo cinco meses y fue desbordado por una contrarrevolución instigada por Rumania. Kuhn se vio obligado a huir a la Unión Soviética y fue sustituido por el almirante Horthy de la flota húngara, que retuvo su puesto de regente prácticamente hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial, aliándose con la Alemania de Adolf Hitler, mientras Bela Lugosi escapaba camino de Viena, tras convertirse en una de las figuras del régimen anterior más buscadas en territorio húngaro. Otra destacada víctima de aquel exilio fue el director y productor Alexander Korda. Poco tiempo después su mujer y sus padres siguieron a Lugosi hasta Austria, donde ella le pidió el divorcio. Al actor debió parecerle que Austria, donde



por otra parte no conseguía ofertas de trabajo demasiado interesantes, no estaba lo suficientemente lejos de su país de origen para garantizar su seguridad, ya que se trasladó a Berlín, donde no podía interpretar papeles teatrales porque no hablaba alemán, pero al menos era capaz de interpretar personajes ante las cámaras del cine mudo. Lugosi trabajó en el cine germano por espacio de tres años, antes de continuar camino hacia Estados Unidos, país en el que se estableció en el año 1920. Allí se mantuvo interpretando papeles secundarios hasta que le ofrecieron el papel que iba a convertirle en estrella, el Conde Drácula, en un montaje teatral de Broadway de 1927. Durante tres años Lugosi alcanzó un gran éxito en esa versión sobre las tablas del vampiro creado por Bram Stoker, pero no fue llamado para interpretar la versión cinematográfica de la misma hasta que el actor elegido inicialmente, Lon Chaney, falleció dejando el puesto vacante. Algunas fuentes sugieren que si Lugosi consiguió el papel fue no sólo por su demostrada experiencia en el mismo sobre los escenarios, sino también por su pintoresco acento que otorgaba mayor exotismo al vampiro en un cine que acababa de estrenar el sonoro y porque conocía a la viuda de Bram Stoker e intercedió para que redujera la cantidad que pedía por los derechos de esta nueva adaptación de la novela de su marido al cine. Dicho sea de paso: los responsables del estudio abonaron los derechos en esta primera ocasión, pero posteriormente se sacarían de la manga un cambio de letras para seguir explotando el personaje con el nombre de Alucard (Drácula al revés).

Estrenada en el año 1931, *Drácula* fue un rotundo éxito de taquilla que no sólo convirtió a Lugosi en estrella, sino que inició una colección de títulos dedicados por esa

misma productora a nutrir las pantallas de personajes terroríficos con la que el cine norteamericano intentó tomar el testigo del Expresionismo alemán, contratando incluso a algunos de sus creadores y técnicos que habían emigrado a Hollywood.

Hoy la película está considerada como una obra menor dentro de la interesante filmografía de Tod Browning, que incluye una joya del cine fantástico muy relacionado con el tema que abordamos en el presente libro, *Freaks, la parada de los monstruos* (1932), una historia protagonizada por marginadas rarezas exhibidas en una feria ambulante que eran tan reales como la vida misma y produjo tal impacto en su momento que permaneció prohibida en Inglaterra durante treinta años.

En tanto que *Freaks* ha conseguido sobrevivir al paso del tiempo, el *Drácula* de Browning arrastra tras de sí dos lastres esenciales. El primero es la teatralización excesiva de la película, que se hace presente desde el momento en que el conde Drácula llega a Inglaterra. De hecho la película se divide en dos partes bien diferenciadas. En la primera viajamos hacia el castillo que habita el vampiro, somos conducidos en una siniestra carroza con un conductor de aspecto misterioso (el propio Drácula), y llegamos al lugar en el que se inicia la pesadilla. Es interesante observar la muy diferente resolución estética que propone Browning frente a la versión anterior de Murnau en *Nosferatu*. Los acontecimientos son los mismos, pero todo es y parece distinto, y aunque evidentemente se hace muy presente en la película americana la influencia del expresionismo germano, lo cierto es que se manifiesta e impone lo que podríamos denominar "la visión Hollywood". Asistimos a un despliegue de fuerzas estéticas que casi nos abruma. El castillo, frente al de *Nosferatu*, es un decorado gigantesco habilitado para la ocasión con algunos valores narrativos añadidos: por ejemplo, el dibujo de rejas que aparece en el suelo, justo donde se encuentra Harker, es una pista que nos da a entender la naturaleza del propio castillo como cárcel en la que acaba de quedar atrapado dicho personaje, con el que sin duda el público de la época quedaba identificado automáticamente. Tal referente queda reforzado poco más tarde en la escena en la que Drácula atraviesa la telaraña sin destruirla, evidencia de su entidad como ser sobrenatural, mientras que Harker, que sigue sus pasos, queda enredado en la gigantesca telaraña, como si de una mosca se tratara. Drácula es la gigantesca araña, y Harker su presa.

El otro elemento a destacar en esa primera parte del filme es sin duda el sonoro. La voz de Drácula, que oímos por primera vez en la pantalla, es la voz de Lugosi, con un fuerte acento que sospecho él exageraba aún más para dotar al personaje de mayor aspecto entre exótico y siniestro, en todo caso ajeno, ya que el suyo, como todos los monstruos que aparecerán en el cine americano durante esta etapa dorada de producciones de la Universal, es un ente que viene de otro lugar, un emigrado, quizá porque los Estados Unidos que viven en la era de la Gran Depresión surgida con la crisis bursátil de 1929, no están preparados para admitir que los monstruos sean hijos de su propio territorio. Será por tanto muy oportuno que desde el punto de vista del cine de terror, el horror ocurra siempre en otro sitio y sea protagonizado por ciudadanos de otros países (repasemos: ¿dónde transcurren las peripecias de Drácula, el Hombre Lobo, Frankenstein, la Momia...?). Para el público americano tales asuntos ocurren siempre fuera de sus fronteras, lejos, en la tenebrosa Europa, en el antiguo Egipto, en lugares



donde hay gitanos y pentagramas, en ciudades cubiertas de niebla donde cualquier cosa puede suceder... muy lejos de su modernizada sociedad norteamericana. Sus monstruos propios serán en todo caso los gángsters, contemporáneos de las primeras criaturas terroríficas de la Universal, y en cuyas peripecias, no por casualidad, se hace notar también la influencia del expresionismo alemán. Dicho sea de paso: cuando Jacinto Molina (Paul Naschy para las marquesinas de los cines) proponga retomar en el cine español de los años sesenta el mito del hombre lobo, tendrá que situar la trama y el origen de su personaje, Waldemar Daninsky, lejos de nuestras fronteras, en su caso para esquivar la susceptibilidad de la censura de la época, aquellos tiempos en los que el Ministerio de Información y Turismo, tremendamente interesado en promover una imagen de España como postal-anzuelo para los turistas de allende nuestras fronteras, llegó a controlar la aparición de cielos cubiertos de nubes, burros y alpargatas en los documentales sobre nuestra tierra, donde según la versión oficial del asunto sólo podía haber cielos azules, sol rutilante, playas tentadoras, y modernización, mucha modernización por todas partes. Puede suponerse el lector los apuros que habría enfrentado Molina caso de proponer que un licántropo sediento de sangre se paseara por nuestra geografía haciendo de las suyas.

Otros elementos se unen a los descritos para otorgar a la primera parte del Drácula de Browning un aspecto de aventura, de viaje hacia lo sobrenatural, de cuento de horror con carácter épico. No sólo conoceremos en la misma a las novias de Drácula, que han adornado los palacios del subconsciente colectivo de los cinéfilos de varias generaciones con tintes erótico-festivos, sino que además viajaremos con el vampiro en el Demeter, el barco que le traslada hasta las costas inglesas, cuyos tripulantes acaban convirtiéndose en las víctimas de la sed de sangre de su terrorífico pasajero. Es esa travesía la que pone punto final a la etapa más épica y terrorífica del relato, ya que desde el momento en que el vampiro pisa tierras británicas, el relato se convierte casi en una representación teatral resuelta mayoritariamente en interiores y con características de los relatos de misterio que nos recuerdan las novelas policiacas en la línea de Agatha Christie o Conan Doyle.

El segundo lastre del filme es lo mal que ha envejecido en su propuesta de terror. Si el *Nosferatu* de Murnau retiene todavía numerosos momentos inquietantes, no se puede decir lo mismo de la propuesta terrorífica de la película de Browning, en la cual algunos elementos, como los murciélagos aleteantes, no pueden sino provocar risas entre la audiencia de generaciones posteriores. Esto es por otra parte inevitable, ya que uno de los elementos que más ha influido en el cine de terror y en la evolución del propio monstruo como personaje es precisamente la pérdida de virginidad por parte del espectador. Algunas de las personas que contemplaron por primera vez la entrada de un tren en una de las proyecciones de cinematógrafo de los hermanos Lumière quedaron tan impresionadas que saltaban de las sillas y escapaban de la sala presa del terror, convencidos de que la máquina iba a echárseles encima. El primer beso visto en una pantalla en una producción de Edison provocó un escándalo, aunque hoy lo consideraríamos casi un gesto casto de amor platónico. Pero el cine, con el tiempo, ha perdido esa cualidad de sorprender por ser la primera vez que vemos algo en una pantalla, y, por decirlo vulgar-



mente, estamos curados de espanto, de manera que cada vez se hace más difícil para los cineastas sorprender e impresionar al espectador, especialmente si se emplean sólo medios físicos para conseguirlo. Superado el umbral de impresión en el público, sólo los terrores primigenios, los miedos básicos que nos siguen desde nuestra infancia como especie y como individuos, siguen siendo eficaces para meternos el miedo en el cuerpo cuando estamos viendo una película. Los miedos más superficiales y circunstanciales cambian, modificando la percepción del público frente a lo que debe ser una película o una secuencia de terror.

Drácula de Tod Browning es, no obstante, y con total independencia de su limitada capacidad para producir terror en la actualidad, un clásico indiscutible del género, y su protagonista, Bela Lugosi, ha pasado a ser un icono imprescindible del cine "de miedo", tanto como de la mitología vampírica, por mucho que ésta haya evolucionado posteriormente. Filmada con un presupuesto de 355.000 dólares, la intención inicial era rodar una producción de alto presupuesto adaptando paso por paso la novela de Bram Stoker, pero con la llegada de la Gran Depresión el estudio no estaba dispuesto a arriesgar la suma de dinero necesaria para llevar a la pantalla la novela original, de manera que optó por adaptar la versión teatral de la misma escrita por Hamilton Deane y John L. Balderston, que resultaba sensiblemente más asequible en lo que a presupuesto se refiere. Al parecer, Lugosi pasó dos meses intentando convencer a la viuda de Stoker para que rebajara el precio que había puesto inicialmente por los derechos de 200.000 dólares a 60.000.

La película contó con decorados particularmente caros, y en algunos de ellos incluso aprovechó construcciones elaboradas para películas anteriores, como es el caso de la secuencia que tiene como entorno el Royal Albert Hall de Londres, en la que se utilizaron los decorados de la versión de *El fantasma de la Ópera* filmada en el año 1925 con Lon Chaney como protagonista. La inversión más abultada en el concepto de decorados fue sin embargo la que comprendía el castillo de Drácula y la Abadía de Carfax, en Inglaterra. Ambas edificaciones se mantuvieron una vez que el largometraje acabó de filmarse y sirvieron a otras muchas películas producidas por el sello Universal durante aproximadamente diez años, con el fin de amortizar los costes.

En esa línea de abaratar el producto se puso en marcha también la versión hispana de la película, rodada al mismo tiempo que la anglosajona, aprovechando parte del ves-

tuario y los decorados, pero cambiando el reparto y el equipo técnico y artístico, así como el lenguaje, que pasó a ser el castellano. La versión hispana de *Drácula* fue dirigida en tándem por el norteamericano George Melford y el mejicano Enrique Tovar Ávalos, que servía como intérprete del anterior ante los miembros del equipo, ya que éste no hablaba castellano. En esa versión, Carlos Villarías se ocupó de interpretar el papel del conde y Lupita Tovar encarnó a Eva. Se da el caso de que en aquel momento, en los primeros pasos comerciales del cine sonoro, el doblaje y el subtitulado no se tenían todavía en cuenta, por lo que la explotación de las películas norteamericanas fuera de las fronteras de los Estados Unidos, y especialmente en Hispanoamérica, se había complicado de manera importante. Ante un mercado plurilingüe sólo quedaba hacer dos versiones, una en inglés y la otra en castellano (o francés, o alemán, o italiano), y a ser posible contando en esta segunda con actores que el público latino pudiera identificar como más cercanos. Así desembarcaron en Hollywood una serie de divas entre las cuales destacaban algunas actrices iberoamericanas como la propia Lupita Tovar que interpretó el papel principal en este *Drácula* hispano, María Alba, que acompañó a Douglas Fairbanks padre en su penúltima película, *El moderno Robinson*, Imperio Argentina, Rosita Díaz Jimeno, Raquel Meller, Rosita Moreno... La versión hispana se filmó en los mismos decorados y al mismo tiempo que la versión inglesa... bueno, exactamente al mismo tiempo no, porque la protagonizada por Bela Lugosi se rodaba durante el día, y la otra por la noche. El resultado es una película muy distinta a la de Browning en varios aspectos. Por ejemplo, dura aproximadamente media hora más, y las novias de Drácula aparecen más ligeras de gasas y más eróticas que en la versión en inglés.

Durante varias décadas la versión hispanoamericana permaneció perdida, o en una copia que no era apta para su exhibición, pero finalmente se encontró en Cuba una copia que se restauró y se incluyó en una edición en DVD del largometraje dirigido por Browning. Lamentablemente no ha ocurrido lo mismo con la introducción, a modo de prólogo, protagonizada por Edward Van Sloane en el *Drácula* de Lugosi, que tras aparecer en la versión estrenada en el año 1931, desapareció de la que se exhibió nuevamente en los cines en 1936, y nunca más se ha vuelto a saber de dichas escenas.

Tras protagonizar esta película, Lugosi se convirtió en la gran estrella de la productora Universal y pasó a ocupar un destacado primer puesto en la galería de actores dedicados al cine de terror, pero andando el tiempo, y tras interpretar nuevamente al célebre vampiro (o mejor dicho, a su versión "pirata", Alucard), acabó cayendo en el ostracismo derivado del ocaso del personaje que le había proporcionado la fama y de su encasillamiento definitivo en un tipo de películas que iba a ser barrida totalmente en los años cincuenta por el miedo atómico, la guerra fría entre los bloques liderados por Estados Unidos y la Unión Soviética, y la Caza de Brujas del senador Joseph McCarthy, todo lo cual iba a consolidar la alianza entre los géneros de terror y ciencia ficción, aportando unas propuestas radicalmente distintas de las de los monstruos clásicos explotados por la productora Universal. Por otra parte, dichos monstruos, con Drácula a la cabeza, fueron cayendo en el descrédito hasta aparecer en el género de comedia como comparsas de cómicos de moda, lo que por ejemplo le permitió a Lugosi retomar el per-

sonaje de Drácula de mala manera en una peripecia protagonizada por Bud Abbott y Lou Costello, mientras John Carradine interpretaba a Drácula en la serie de secuelas en las que Universal explotó el personaje cruzándolo con otros dos célebres monstruos de la casa, la criatura de Frankenstein y el Hombre Lobo.

Lugosi había sido devorado por el personaje que le hizo famoso, cuya mirada hipnótica fue reforzada por una ocurrencia del director de fotografía Karl Freund, que pintó con lápiz de ojos una línea, aunque el propio actor se maquillaba a sí mismo para el personaje, haciendo uso de la amplia experiencia que sobre el mismo había adquirido tras interpretarlo en el teatro durante varias temporadas. Los rumores exóticos sobre el astro del miedo empezaron a proliferar a medida que su figura quedaba eclipsada por otra manera de entender el cine de miedo. Así, por ejemplo, se afirmaba en Hollywood que había llegado a estar tan obsesionado por su personaje vampírico que viajaba en coche fúnebre y dormía en el interior de un lujoso ataúd tapizado de blanco, lo que ciertamente no facilitaba la convivencia con las distintas mujeres que pasaron a ser sus esposas y posteriormente pidieron el divorcio superadas por las complejas reacciones del cónyuge. Algunos de estos rumores eran pura leyenda urbana... pero otros no. Lo cierto es que cuando falleció en el año 1956 su salud mental se había deteriorado seriamente y su cuerpo, según mostró la autopsia, había sido sometido por el abuso de barbitúricos. Con su fallecimiento quedó en el aire el último proyecto que había intentado poner en pie Bela Lugosi: una nueva versión de Drácula en color, con sonido estereofónico y rodada en tres dimensiones para atraer al público joven a sus aventuras.

CHRISTOPHER LEE: LOS COLMILLOS DEL VAMPIRO

El testigo de Bela Lugosi como icono del vampirismo fue recogido eficazmente a finales de los años cincuenta y al otro lado del Atlántico por Christopher Lee (1922), protagonista de la serie de películas con las que la productora británica Hammer Films recuperó el personaje de Drácula, incorporando el color como elemento decisivo para renovar el personaje, tal como Lugosi había propuesto antes de morir.

Imposible encontrar dos actores más opuestos que Lugosi y Lee. Éste último en modo alguno se ha dejado devorar por su personaje, y haciendo uso de un sentido del humor aparentemente inagotable (hasta que Peter Jackson eliminó las escenas en que se mostraba la muerte de su personaje, Saruman el Blanco, en el montaje comercial exhibido en salas de *El señor de los anillos, el retorno del Rey*), ha conseguido esquivar en buena medida el estancamiento en el personaje de Drácula, apareciendo en los últimos tiempos incluso como un astro para las nuevas generaciones de espectadores que le reconocen como el Conde Dooku de *Star Wars*.

Responsable de otras señeras criaturas del cine de terror e intriga, como el monstruo de Frankenstein, la Momia o Fu-Manchú, Lee, nacido en las cercanías de Londres, explicaba en una entrevista para la revista *Famous Monsters of Filmland*, cuáles eran para él las principales diferencias que podían encontrarse entre el cine de terror de los años 30 y las versiones de esos mismos personajes en las que él había sido protagonista a finales de los 50 y en los años 60 y 70: "La diferencia es realmente muy notable, aunque

en los años 40 también se hizo buen cine de terror, y además con Lon Chaney Jr., el maestro absoluto para mi gusto, y teniendo en cuenta que había otros grandes actores, como Conrad Veidt, Emil Jannings, y muchos otros. Francamente, la diferencia es que hoy somos más realistas y hacemos las cosas con más impacto. Los guiones de las películas de los años 20 y 30 eran mucho mejores que los de hoy. En muchos casos también la dirección. Los actores de hoy nos encontramos con más problemas que facilidades, y, sin embargo, se siguen haciendo buenas películas. Todo depende de la reacción del público. Cuando veo algunas de las viejas películas de terror de las que hablamos, encuentro escenas casi cómicas. Les falta efectividad. Pero en esas películas también había muy buenas cosas que hoy se han perdido. El público de hoy es más crítico, más conocedor del género que en otros tiempos, y por eso uno debe esforzarse mucho más para resultar convincente. Como decía mi amigo Vincent Price: nuestra obligación es hacer creíble lo increíble".

Christopher Lee trabajó primero como oficinista en Londres, posteriormente se alistó en la Real Fuerza Aérea británica en 1941, combatió en la Segunda Guerra Mundial, y terminado el conflicto, cuando no sabía realmente lo que quería hacer, siguió el consejo de uno de sus primos y empezó a buscar la manera de ser actor. A los nueve años se había subido por primera vez a un escenario para actuar en un montaje de *Enrique V*, a los diez había aparecido interpretando un personaje en *Ricardo III*, y a los once había encarnado a Casio en una representación de *Julio César*... así que al menos Shakespeare y las tablas no eran para él unos perfectos desconocidos. Tras ser contratado por la productora británica Rank, en 1947, acabó siendo despedido de la misma, según sus propias palabras: "me echaron al cabo de unos meses porque decían que era demasiado alto" (1,96). A partir de ese momento se cuidó de no volver a tener contrato y de hecho nunca fue un actor contratado por la Hammer, a pesar de sus reiterados trabajos con esta compañía.

Lee interpretó por primera vez el papel de Drácula después de haber encarnado a la criatura de Frankenstein en *La maldición de Frankenstein* (1957), película que sirvió como apertura de la colección de títulos de terror producidos por Hammer. El largometraje se tituló *Drácula* (1958), y ciertamente supuso muchos cambios en la presentación del personaje del vampiro, cuya primera referencia en la pantalla la encontramos en el nombre del mismo destacado en el ataúd y salpicado por unas rojas gotas de sangre que anticipan el uso del color como elemento de turbación del espectador. Después se hace presente una de las claves que iban a marcar las películas de terror "made in Hammer": el erotismo, personificado en esta ocasión en una seductora vampiresa de opulentas formas que aborda a Harker en el interior de la mansión de Drácula (más tarde reconvertida en un hotel en las Tierras Altas de Escocia que retiene en buena parte los elementos empleados en el decorado de interiores del filme). Poco después, poniendo en fuga a la muchacha, aparece el propio Drácula que ejerce como anfitrión desde la parte superior de una escalera que se nos antoja particularmente peligrosa al no tener una barandilla de protección. A partir de ese momento se manifiesta otra característica de las producciones Hammer: el juego con los decorados interiores y el espacio en los mismos para crear auténticos laberintos que parecen atrapar tanto a los personajes



como al espectador. Vemos al Drácula de Lee llevando de manera muy prosaica las maletas de su huésped por una serie de pasillos que en ocasiones parecen estrecharse y producen la sensación de que Harker, y nosotros, estamos atrapados, de manera mucho más sutil que la aplicada en el *Drácula* de Lugosi y Browning. Haciendo uso de los decorados laberínticos y la utilización del espacio fílmico, y sin olvidar el erotismo, el *Drácula* de Hammer consiguió repetir el éxito obtenido por *La maldición de Frankenstein* empleando prácticamente el mismo equipo creativo.

El vampiro interpretado por Lee se benefició además de dos elementos que iban a facilitarle al actor una interpretación más terrorífica del vampiro. En primer lugar los ojos amarillentos y en segundo lugar los afilados colmillos que Lugosi nunca había lucido (aunque en la versión en castellano protagonizada por Carlos Villarías se incluía una escena que mostraba las huellas de los colmillos en el cuello de una de las víctimas vampirizadas). De hecho, en el folclore relacionado con los vampiros no se alude a que tengan colmillos puntiagudos, a pesar de que tal característica se ha incorporado inevitablemente a la ficción vampírica con posterioridad a las películas interpretadas por Lee.

Las primeras alusiones a largos colmillos en relación a personajes vampíricos que encontramos en la literatura sobre el tema no están relacionadas con la capacidad de estas piezas dentales para la succión de la sangre, sino que se utilizan para resaltar la naturaleza animal de este tipo de personajes. Por otra parte, los colmillos de Lee, elaborados especialmente para la ocasión por un técnico dental irlandés, Sean Mulhall, impresionaron tanto a los espectadores porque básicamente somos primates, y entre los primates una boca abierta, mostrando los dientes, es un signo claro de agresión, dominación y amenaza, y los seres humanos retenemos esa herencia genética de los primates que nos sigue llevando a relacionar los colmillos del Drácula de Lee como un gesto de amenaza, a pesar de que resulten totalmente inútiles para succionar sangre.

En cuanto a los ojos de depredador, se consiguieron mediante unas lentes de contacto que según el propio actor eran "bastante molestas, porque cubrían todo el ojo y no se podía ver nada. Esto resultaba particularmente incómodo cuando había que bajar escaleras corriendo y saltar por encima de las mesas".

El Drácula de Lee acabó convertido en un sex-symbol por la vía de lo morboso, esto es, explotó la vertiente más sexual del vampirismo, convirtiendo al actor en el primer villano del cine de terror con características de sex-symbol, consiguiendo tal éxito de taquilla que Michael Carreras, el responsable de Hammer en aquellas fechas, hizo suspender el rodaje de tres de las seis películas ajenas al género de terror que estaba a punto de producir la compañía. El miedo y la fantasía iban a ser los géneros dominantes en la producción de la casa de ahí en adelante.

El propio Lee, que siempre fue reticente a volver a encarnar al vampiro, pero a pesar de ello volvió a interpretar tal personaje en reiteradas ocasiones, reconoce que él también quiso rendir un homenaje cuando interpretó *El conde Drácula* (también conocida como *Drácula 71*), producción de 1970 en la que, según el propio actor: "Fue mi intento de tributar un homenaje a Bram Stoker, el autor de la novela que dio origen a todo el mito cinematográfico de Drácula. Se trataba de presentar a Drácula tal y como lo creó Stoker, es decir, un hombre viejo que va rejuveneciendo a medida que bebe sangre de

sus víctimas, e incluso usé en la película el mismo diálogo de la novela". La película, coproducción entre España, Italia, Alemania e Inglaterra y dirigida por Jesús Franco, acabó siendo pasto de un pleito entre distintas productoras sobre los derechos de explotación, y curiosamente presentaba a Klaus Kinski, el actor que había de encarnar a Nosferatu en la nueva versión del clásico de Murnau dirigida por Werner Herzog en el año 1979, interpretando el papel de Renfield, el fiel sirviente de Drácula.

Lee encarnó también al célebre vampiro en *Drácula, príncipe de las tinieblas* (1966), donde coincidió con la diva del terror europeo, Barbara Shelley, que había ganado la fama con su propia peripecia vampírica en versión femenina, *La máscara del demonio* (Mario Bava, 1960). Lee siguió con el personaje en *Drácula vuelve de la tumba* (1968), *Las cicatrices de Drácula* (1970), *El poder de la sangre de Drácula* (1970), *Drácula 73* (1972) y *Los ritos satánicos de Drácula* (1973). En ninguna de ellas volvió a cruzarse con su némesis más célebre, el doctor Van Helsing interpretado en la primera película por su amigo Peter Cushing. Ambos coincidieron tan sólo en siete minutos de metraje, pero dieron lugar a unos momentos míticos del vampirismo en el cine. Paradójicamente, en *El conde Drácula*, Lee ni siquiera llegó a cruzarse en el plató con el actor que interpretaba a Van Helsing, Herbert Lom, ya que ambos rodaron sus escenas en días distintos y ni siquiera tuvieron oportunidad de saludarse.

DE LA BLAXPLOITATION AL ROMANTICISMO LLORÓN

Para encontrar el siguiente referente destacado de Drácula en la pantalla grande hemos de saltar hasta el año 1979, no sin antes detenernos en esa variante exótica del vampiro que fue *Blácula: Drácula negro* (1972), dirigida por William Crain como variante de blaxploitation sobre el mítico vampiro.

Mediados los años sesenta, Sidney Poitier se convirtió en la primera estrella de color del cine norteamericano, pero el actor era para muchos una versión ligera y aceptable por los blancos estadounidenses, mientras el racismo seguía manifestándose en las calles de manera furiosa, llevando a la sociedad hacia el conflicto. Poitier simplemente no reflejaba a la mayoría negra que habitaba en los guetos, de manera que llegados los años setenta se produjo una división en la representación de personajes negros en la pantalla. El cine más convencional de la industria controlada por los blancos dio lugar a una serie de películas, principalmente comedias, que incluían a Poitier o alguno de sus clones "de color" en el reparto (Bill Cosby, Flip Wilson, Richard Pryor...). Por otra parte, se había probado que existía una audiencia negra económicamente más deprimida que estaba ansiando verse reflejada en la pantalla de la misma manera que seguía con entusiasmo el funky y otras corrientes musicales negras. De manera que se produjeron una serie de películas abundantemente salpicadas por temas musicales de estrellas negras que no tenían argumentos demasiado elaborados pero contaban con protagonismo de los negros del gueto, lo que hoy conocemos como blaxploitation, la continuación de las películas cutres de explotación de los años sesenta pero con actores negros. Los primeros títulos eran unas copias pobres de las películas de James Bond, muy de moda en aquel momento, y poste-

riormente entraron en liza directores como Melvin Van Peebles y Gordon Parks Jr. al tiempo que los estudios Metro Goldwyn Mayer empezaban a explotar el personaje de *Shaft* interpretado por Richard Roundtree en 1971, iniciando un ciclo de películas que iba a vivir su era dorada a lo largo de siete años, con títulos como *Superfly* (1972), *Black Caesar* (1973), *Cleopatra Jones* (1973), *Foxy Brown* (1974)... que lanzaron a estrellas del subgénero como Tamara Dobson, Fred Williamson, Ron O´Neal, Pam Grier... En esa línea de cine de explotación surgió *Blácula*, que en la cartelera española fue conocido también como *Drácula negro*, aunque su relación con el personaje creado por Bram Stoker era más bien remota.

El príncipe africano Manuwalde es mordido por el conde Drácula, y doscientos años más tarde, cuando algunos objetos del castillo del conde vampiro son trasladados a los Estados Unidos por unos anticuarios, el ataúd en el que se conserva el cuerpo de Manuwalde llega también al Nuevo Mundo. Allí es abierto accidentalmente y Manuwalde, convertido en vampiro, con colmillos incluidos, por supuesto, según la moda impuesta por las películas de Christopher Lee, empieza a frecuentar el ambiente de los club nocturnos siguiendo la pista a una mujer que ha identificado como la reencarnación de su esposa.

El argumento no es nada del otro mundo, pero la película desperdicia además la única oportunidad de darle algún sentido al asunto incorporando un elemento de miedo racial hacia los negros del gueto experimentado en aquellas fechas por la población blanca de los Estados Unidos. Ese extremo, mezclado por otra parte con viejos temores sexuales de los wasp (blancos y anglosajones) contra las minorías, fue aprovechado mejor por el realizador de esta misma película en otra de sus producciones, *Dr. Black and Mr. Hyde* (1976).

A pesar de ser ciertamente una producción floja de contenidos y totalmente localista, el filme consiguió suficiente éxito como para contar con su propia secuela, titulada *Scream, Blacula, Scream* (1973), que dirigió Bob Kelljan con William Marshall repitiendo en el papel de Manuwalde/Blácula y Pam Grier ejerciendo como la chica de la historia. En esta ocasión el vampiro era resucitado por el vudú y se le utilizaba para cometer una serie de asesinatos. La Sociedad del Conde Drácula puso su granito de arena en la promoción del largometraje afirmando tajantemente: "*Blácula* es el más terrorífico filme del año", pero está claro que en los años setenta la competencia en los pasillos del miedo cinematográfico era nutrida, y cabe suponer que los miembros de tal asociación se dejaron llevar por el exotismo del asunto o el entusiasmo de contemplar una variante de las peripecias de su personaje favorito.

En todo caso, lo que sí está claro es que esta curiosidad, por otra parte bastante prescindible, ha sido secundada posteriormente por películas como la pornográfica *Lust of Blackula* (1987), la parodia de las películas de blaxploitation *I´m Gonnna Get You Sucka* (1988), anticipo de la saga de sátiras de los hermanos Wayans sobre *Scream*, titulada *Scary Movie*, o la más digna de las imitaciones, *Un vampiro suelto en Brooklyn* (1995), protagonizada por Eddie Murphy y dirigida por Wes Craven, y que le costó la vida a Sonya Davis, la doble de acción y escenas de riesgos de Angela Bassett, que sufrió un accidente durante el rodaje.



Al margen de este paréntesis, Drácula vuelve a ser protagonista con su propio nombre de una nueva versión cinematográfica en el año 1979, dirigida por John Badham y con Frank Langella como protagonista. Era aquél un momento en que los géneros tradicionales empezaban a modificarse camino del metagénero, la mezcla de varios géneros propuesta por George Lucas en *La guerra de las galaxias* (1977) y por Ridley Scott en *Alien, el octavo pasajero* (1979), pero además Stephen King se había convertido en el relevo del cine de terror con el estreno de *Carrie* (1976). Con todo ello tenía que enfrentarse el Drácula de toda la vida, el personaje sobradamente conocido por el público, pero inevitablemente ya no tan temido como antes. Así las cosas los responsables del filme decidieron partir de un nuevo montaje de la obra teatral de Hamilton Deane y John L. Balderston en torno a Drácula que había convertido a su protagonista, Frank Langella, en un sex-symbol de los escenarios. Las frases promocionales de la película no ofrecían lugar a dudas: "Durante décadas él ha llenado el corazón de los hombres con terror, y el corazón de las mujeres con deseo", o bien, "La historia del amante más grande que nunca vivió, murió y volvió a vivir".

Así pues, de repente, Drácula se vio convertido en una especie de gigoló de la era victoriana rodeado de elementos góticos y acompañado por la música de John Williams. El resultado fue una versión que arranca en plena travesía hacia Inglaterra, cuando sobreviene una tormenta y Drácula, convertido en lobo, sobrevive al naufragio del Demeter, seduciendo casi de inmediato a su primera víctima femenina. El reparto que acompañaba a Langella en el papel que le había hecho famoso sobre los escenarios desde el año 1977, una especie de Don Juan de ultratumba con el que ganó una nominación al premio Tony, equivalente teatral de los Oscar, incluía a Laurence Olivier como Abraham Van Helsing, y Donald Pleasance como el doctor Jack Seward. En realidad, ambos actores habían intercambiado papeles, ya que cuando le ofrecieron el papel del cazador de vampiros a Pleasance, éste pensó que era demasiado parecido al del doctor Loomis que intenta cazar al asesino en serie de *La noche de Halloween*.

Langella desarrolló el personaje siguiendo los pasos de Bela Lugosi en lo referido al talante casi caballeresco del personaje, pero imitando a Christopher Lee en lo referido a ejercer como seductor de sus víctimas femeninas. Por otra parte, se liberó de los colmillos que había portado Lee en las películas producidas por Hammer. En el argumen-

to se hicieron varios cambios respecto a la novela original. La primera víctima de Drácula es Mina Van Helsing (en lugar de Mina Harker), lo que permite introducir al profesor Van Helsing en la historia cuando acude al entierro de su hija. El profesor identifica la verdadera naturaleza de Drácula como vampiro y pone los medios para que no pueda completar la seducción mortal contra Lucy Seward, que a la sazón es la compañera sentimental de Jonathan Harker. Entre las escenas de terror destacan las que se producen en el manicomio del doctor Seward, así como la primera ocasión en la pantalla en que se muestra a Drácula reptando por la pared.

El otro aspecto destacado por la crítica era la revisión romántica a que había sido sometido el personaje creado por Bram Stoker, un primer paso para el aire más lánguido y romántico que perverso, monstruoso y ruin que iban a empezar a adoptar los personajes vampíricos posteriormente, hasta culminar en la versión filmada por Francis Coppola, *Drácula de Bram Stoker* (1992).

La nueva versión de Langella era por otra parte un homenaje al Drácula interpretado por Bela Lugosi ya en su formato teatral, donde había sido narrada con decorados en blanco y negro. En principio Ken Russell había intentado dirigir una versión cinematográfica de la misma, pero desistió, dejando el sitio a John Badham, que acababa de conseguir un rotundo éxito de taquilla con el drama musical *Fiebre del sábado noche* (1977). El encargado del guión fue W.D. Richter, que había demostrado su habilidad para trabajar en el campo del remake con *La invasión de los ultracuerpos* (1978), nueva versión del clásico de ciencia ficción y terror *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956). Entre otras cosas, eliminó totalmente un aspecto que es especialmente grato e interesante para quien esto escribe, a saber: el prólogo en la línea del relato *El invitado de Drácula*, y la parte que transcurre en el lugar de origen del vampiro, con el encuentro de Harker y el conde, así como con las vampiresas. Por el contrario, el sanatorio mental, de singular protagonismo en la novela de Stoker pero poco empleado en las versiones cinematográficas, no sólo fueron recuperados para esta nueva versión, sino que además cobraron mayor importancia en el relato. Además, tal como ocurría en la novela, Drácula aparece también de día, aunque no le resulte especialmente cómodo, lo que se explica con una divertida frase: "Es por la noche en algún lugar del mundo".

Allí donde el vampiro de Langella sustituyó la fiereza sexual de Lee por sensualidad, el Drácula interpretado por Gary Oldman en la película de Coppola pasó directamente a convertirse en un antihéroe romántico que llora por su esposa muerta y la busca incansablemente durante siglos, hasta tropezar con la que identifica como su reencarnación. El papel había sido propuesto a Andy García, que no se encontraba cómodo con las escenas de sexo, y para el mismo se barajaron también los nombres de Gabriel Byrne, Antonio Banderas, Viggo Mortensen y el mucho menos probable Armand Assante, excelente actor pero que claramente no cumplía con el requisito de estrellato requerido por la productora para ponerle al frente del reparto de una producción de envergadura.

Presentada como la versión definitiva de la novela de Bram Stoker y llevada a la pantalla por el hombre que había dirigido obras maestras como *El Padrino* o *Apocalypsis Now*, fue sin embargo una original reescritura del relato original, no de la obra de teatro, y sin duda es la primera superproducción sobre el conde vampírico. Coppola dedi-



có 40 millones de dólares de presupuesto a narrar el relato de Drácula haciendo un homenaje a todas las versiones anteriores, e incluso introduciendo el cine dentro del cine, en el paseo que el protagonista da por Londres, donde tropieza con los primeros balbuceos de la imagen en movimiento.

Eso sí, a Coppola los responsables del proyecto en Columbia no le dejaron ir a rodar en los parajes donde transcurre la historia, tal como había propuesto inicialmente, y toda la cinta se rodó en Los Ángeles, California.

Uno de los hallazgos de la película fue la incorporación de un prólogo en el que vemos a Vlad el Empalador combatiendo a los turcos, eso sí, reiterando el error muy común de confundir Transilvania con Valaquia. Tal prólogo le permite a Coppola darle un toque épico al personaje mostrando con habilidad una batalla particularmente sangrienta a base de emplear las sombras chinescas, el primero de los muchos homenajes que los diversos métodos de filmación y reproducción de imágenes en movimiento van a tener a lo largo de la película. En el prólogo se incluye una importante alusión al papel de la religión en la leyenda de Drácula, con esa cruz que se hace pedazos contra el suelo, como la fe del protagonista, que buscará alivio en su dolor pactando con el demonio y abominando del credo cristiano que hasta ese momento defendió.

Dotada de una prodigalidad y un alarde estético que llega a caer en el exceso, tanto desde el punto de vista del vestuario como de la iluminación y los decorados, se deja atrapar en los tópicos haciendo que toda la originalidad y la imaginación aplicada a la imagen de la película naufrague víctima de lo previsible del relato. El resultado es un pretencioso ejercicio de estilo, y por otra parte el reparto no era el más adecuado para algunos de los papeles principales. Por ejemplo, es el caso de Winona Ryder, que no acaba de darle a su personaje el empaque que necesita la heroína romántica que se supone es, y por otra parte, el exceso acaba apropiándose de la interpretación de Oldman como Drácula, lo mismo que ocurre en la de Anthony Hopkins con Van Helsing. De hecho, si no hay química entre Drácula y Mina es simplemente porque Winona odiaba trabajar con Oldman y le criticaba abiertamente a la menor oportunidad. Mal asunto para representar a una pareja de enamorados durante siglos. Lamentablemente todo ello, y principalmente esa falta de química entre los dos personajes principales, Drácula y Mina, lastran lo que al final se queda como una versión traidora al personaje original del conde Drácula, en la que éste queda convertido en una especie de Romeo que llora por su esposa, se enamora perdidamente de la reencarnación de ésta, y está más lejos que nunca de la monstruosidad creada por Bram Stoker. Realmente no era necesaria la parodia de Mel Brooks *Drácula, un muerto muy contento y feliz* (1995), con Leslie Nielsen en el papel principal (y sensiblemente inferior a *El jovencito Frankenstein*), para poner de manifiesto los puntos débiles de la película de Coppola por la vía de la sátira.

Entre las apariciones posteriores de Drácula, la propuesta por *Blade Trinity* (2004), apostaba por mostrar al vampiro como un culturista capaz de comportarse como el increíble Hulk, pero poco dotado desde el punto de vista de protagonismo en el guión, con la vampiresa menor interpretada por Parker Posey robándole las mejores escenas. Por otra parte, el *Drácula 2000* (2001) interpretado por Gerard Butler era algo más consistente desde el punto de vista interpretativo, y resultaba ciertamente interesante en

algunos de sus elementos, como el Abraham Van Helsing interpretado por Christopher Plummer que se contamina con la sangre del vampiro para poder perseguirle durante toda la eternidad, y resultaba también curiosa a la hora de referenciar el pasado del Conde otorgándole un papel en la crucifixión de Cristo. El moderado éxito del invento llevó a su director, Patrick Lussier, a volver a probar suerte con dos secuelas, *Dracula II: Ascension* (2003) y *Dracula III: The Legacy* (2004). Por último, la película *Van Helsing* (2004) contiene posiblemente la peor versión de Drácula que se puede imaginar, pero por contra incluye a las novias del vampiro más sexys que hemos visto en el cine desde la época de la Hammer, incluyendo especialmente a la española Elena Anaya, cuyo papel era inicialmente más breve, pero que impresionó tanto al realizador, Stephen Sommers, que éste alargó la vida de su vampiresa para que pudiera participar prácticamente hasta el desenlace del filme. Richard Roxburgh equivocó totalmente el camino a su interpretación en Drácula, componiendo un personaje de cartón piedra y en algunas escenas totalmente exagerado y pasado de vueltas, con exceso de gestualización.

Un pobre testamento para un personaje básico de la galería de monstruos del cine que afortunadamente siempre cumple con aquello que prometía la película protagonizada por Christopher Lee: Drácula vuelve de la tumba.

FRANKENSTEIN

ORÍGENES: EL GALVANISMO Y EL MIEDO A LA CIENCIA

Tal y como hemos indicado en la primera parte en los párrafos dedicados a las versiones mudas de Frankenstein, cuando Mary W. Shelley creó la que algunos consideran como primera obra literaria del género de ciencia ficción, estaba ya influenciada por distintas y muy diferentes fuentes. La misma sombra de la leyenda hebrea del golem planeaba sobre su criatura, que por otra parte estaba también influenciada por las teorías de Rousseau sobre la naturaleza de la bondad y la maldad en el hombre. Es la sociedad la que convierte a la criatura del doctor Frankenstein, tantas veces confundida en el nombre con su creador, en un monstruo. Sin embargo, en la amplia colección de referentes que se esgrimen para completar el puzle de influencias sobre la escritora destaca especialmente aquella que acerca más su relato a la ciencia ficción: el galvanismo.



La propia naturaleza de la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* la ha

convertido tanto en referente de los relatos góticos como en pionera pieza del edificio de relatos de ficción dedicados a tratar el deseo del hombre por convertirse en Dios creando vida artificial. Tal planteamiento añadía no poca polémica al relato y situaba al personaje del científico que da título a la obra como iniciador de la saga de *mad doctors* que han marcado toda una línea de desarrollo del cine de terror y ciencia ficción que se basa principalmente en el miedo a la ciencia. El gran hallazgo de Mary Shelley fue mezclar el avance científico de la época en el campo de la electricidad con los arcanos místicos más propios de la magia, un cóctel perfecto para producir terror en el lector y por extensión en el espectador de las versiones cinematográficas de su obra. No en vano el momento de la creación del monstruo ha sido siempre uno de los más inquietantes en las películas sobre Frankenstein, tanto en los clásicos filmados por la productora Universal en los años 30 como en versiones posteriores, incluso en la variante satírica del asunto, *El jovencito Frankenstein* de Mel Brooks, y por supuesto en la versión más reciente dirigida por Kenneth Branagh con producción de Francis Coppola, donde dicho acto de creación, por aportación del realizador, refleja más que nunca este carácter de mezcla de magia y ciencia que da lugar al nacimiento del monstruo, en esta ocasión adornado con una copiosa presencia de líquido casi amniótico que recuerda un parto natural de tamaño gigante, aportando un aire sexual al momento del que carecían versiones anteriores.

Es por tanto el acto de creación el epicentro de la historia de Frankenstein, y en el mismo destaca el notable protagonismo que adquieren los experimentos con la electricidad y más concretamente el galvanismo, del que sin duda Mary Wollstonecraft Shelley partió para darle mayor credibilidad a su fantástica fábula.

Se afirma que la primera observación de la electricidad la llevó a cabo Tales de Mileto en el año 600 antes de Cristo, observando que unas briznas de hierba seca eran atraídas hacia un trozo de ámbar que previamente había frotado en su túnica, lo que de paso sirvió para bautizar el asunto, ya que el ámbar amarillo era denominado elektron en la Grecia antigua. Otro referente a tener en cuenta en la historia de la electricidad, que sin duda ha experimentado la curiosa manera de mostrar la creación del monstruo adoptada por Branagh en su película, es la práctica de los primeros ejemplos de terapia con electricidad llevados a cabo en la antigua Roma, donde se sumergía a los paralíticos en estanques habitados por peces eléctricos, cuyas descargas se consideraban terapéuticas para este tipo de enfermos.

Sin embargo, los estudios científicos más serios sobre la electricidad no se iniciaron hasta el siglo XVII, y la primera máquina capaz de generar una carga eléctrica no apareció hasta el año 1660. Los grandes avances sobre el tema llegaron en el siglo siguiente con la creación de distintas máquinas eléctricas de fricción y la creación de lo que se denominó la Botella de Leyden, un ingenio creado en la Universidad de Leyden para almacenar electricidad, esto es, el primer condensador. Teniendo en cuenta que en el año 1795 ya se publicó una primera historia de la electricidad en varios volúmenes en la cual se anunciaba que este condensador pionero era la puerta de entrada a una nueva era, no es extraño que Mary W. Shelley tuviera muy en cuenta estos experimentos a la hora de plantearse cómo crear un monstruo. Pero tales experiencias no habrían tenido quizá tanta capacidad para iluminar, nunca mejor dicho, la imaginación de la escritora de no ser por los experimentos con ani-



males que se iniciaron a finales del siglo XVIII. Entre los experimentadores se contaba Luigi Galvani (1737-1798), profesor de Anatomía de la Universidad de Bolonia que empleó los rayos, elementos esenciales en las secuencias de creación de la criatura de Frankenstein, desde la película protagonizada por Boris Karloff hasta el largometraje *Van Helsing*, como fuentes de electricidad, inspirado por los experimentos de Benjamin Franklin y Thomas Dalibard. Siguiendo los pasos de estos precursores, Galvani puso un alambre en el techo de la casa de su suegro en Bolonia y lo extendió hasta su laboratorio uniéndolo a las patas de una rana, de manera que cuando un rayo cayó sobre la ciudad no sólo llenó el aire de electricidad, sino que ésta fue conducida a través del cable hasta las patas del batracio, que automáticamente se contrajeron. El experimento surtía efecto incluso en ranas a las que se había roto la médula espinal. En 1786 Galvani estaba convencido de haber descubierto la electricidad animal, y publicó sus experimentos en el año 1791. En el año 1816 Mary Wollstonecraft Shelley escribió su *Frankenstein*, fábula de terror que según afirmaba le había sido sugerida por un sueño, pero que claramente se inspiraba en el galvanismo para formular sus teorías sobre la naturaleza de la vida. Si bien en su novela Mary no establecía claramente los medios de que se había servido el doctor Frankenstein para insuflar la vida en su criatura, es evidente la influencia de los experimentos que se llevaban a cabo en la época en relación a las corrientes eléctricas como herramienta para resucitar a las víctimas de ahogamiento. No es casualidad que el poeta Percy Shelley, en aquel momento era su amante y más tarde fue su marido, hubiera tenido una trágica experiencia de primera mano en esas técnicas, cuando su primera esposa, Harriet, se ahogó en Londres en el año 1816, y fue sometida a todas las maniobras de resucitación que se venían estudiando desde el año 1760 sin que las mismas pudieran devolverle la vida. Posiblemente Mary se inspiró en el relato que pudiera hacerle Shelley de aquel suceso, haciendo del poeta el modelo sobre el que construyó el personaje del doctor Frankenstein, pero en todo caso, es obvio que quien sí tuvo muy en cuenta ese antecedente personal a la hora de dar su propia versión cinematográfica sobre la célebre novela fue Kenneth Branagh en su *Frankenstein de Mary Shelley*, del mismo modo que tomó en consideración el sueño inspirador descrito por la autora como inspiración de su relato de terror, en el cual veía a su hija quemada en un incendio y vuelta a la vida merced a una serie de fricciones sobre su cuerpo. Los científicos de aquella época no sólo no descartaban tal contingencia, sino que incluso ampliaron la gama de posibilidades de tratamiento de los enfermos llevando a cabo experimentos más allá de lo que la medicina del momento consideraba aceptables. Fue por ejemplo el caso del médico londinense James Blundell, quien impresionado por el elevado número de mujeres que morían tras el parto a consecuencia de hemorragias masivas introdujo las transfusiones de sangre.

Luchar contra la muerte empleando la ciencia era por tanto tema de plena actualidad en el momento en que Mary W. Shelley pensó y creó su *Frankenstein*.

EL MONSTRUO Y SU NOVIA SE VAN AL CINE

A pesar de que el cine mudo ya había abordado la figura de Frankenstein en varias ocasiones (ver primera parte), no cabe duda de que la versión más popular de la nove-



la de Mary W. Shelley fue la que se produjo ya en el ámbito del cine sonoro en el año 1931. La productora Universal había adquirido los derechos de una obra teatral de Peggy Webling titulada *Frankenstein: una aventura en lo macabro*, que se había estrenado en los teatros de Londres tres años antes. En ese sentido, dicha obra cumplió para la versión cinematográfica de la obra literaria original el mismo papel que había cubierto la versión teatral de *Drácula*: una base desde la cual construir la película de manera más económica que siguiendo el relato original, considerablemente más costoso de plasmar en pantalla.

La primera aventura de Frankenstein en el cine sonoro atravesó distintas fases antes de convertirse en la película que conocemos. El primer elegido para dirigir la película fue Robert Florey (1900-1979), director francés que, tras escribir y dirigir varios cortometrajes en su país natal, se trasladó a Hollywood, debutando como realizador en el año 1926, aunque pasó varios años alternando su trabajo tras las cámaras con el de diseñador de decorados para los grandes estudios. Él fue el encargado de dirigir una prueba de dos bobinas con el actor inicialmente elegido para interpretar el papel del monstruo, Bela Lugosi, que tras haber hecho de Drácula parecía el más indicado para encarnar al siguiente monstruo que quería explotar Universal. De hecho, esta especie de test se filmó en los mismos decorados empleados para rodar la historia del célebre vampiro.

Existen varias versiones sobre lo que ocurrió cuando Lugosi se vio maquillado con el aspecto de la criatura del doctor Frankenstein, pero al parecer dos circunstancias se aliaron para modificar drásticamente la ficha técnica de la película. La primera consistió en

el desagrado que experimentó Lugosi al ver las escenas de prueba que había rodado, en las que consideró que estaba totalmente irreconocible, y por tanto desistió de interpretar un papel en el que el público en general y sus seguidores en particular no iban a poder reconocerle. Otras fuentes afirman que el rechazo del papel por parte del actor se produjo porque, tal como había impuesto en el personaje de Drácula, pretendía emplear un maquillaje de su creación para caracterizarse como monstruo, y el diseño del mismo fue rechazado por los productores del filme. Una versión distinta es que en realidad el primer papel que se le ofreció a Lugosi en la película fue el del doctor Frankenstein, pero el productor Carl Laemmle, máximo mandatario del estudio, se empeñó en que el actor húngaro encarnara al propio monstruo, lo cual se convirtió en la fuente de todos los problemas posteriores. El primer elegido para sustituir a Lugosi al frente del reparto fue John Carradine, pero éste rechazó el papel por considerar que tenía demasiada y muy valiosa experiencia como para rebajarse a interpretar monstruos en el cine de terror. Tampoco consiguió papel en la cinta otra posteriormente célebre estrella barajada para el reparto de la misma, Bette Davis, quien fue rechazada porque a Carl Laemmle le parecía falta de atractivo y sensualidad. Más tarde el propio Florey fue desplazado de la dirección por elección de la productora, que deseaba poner al frente del proyecto a un director de moda en ese momento en Hollywood merced a sus trabajos en *El fin del viaje* (1930) y *El puente de Waterloo* (1931), James Whale (1889-1957). Nacido en Inglaterra en el seno de una familia pobre habitante de una ciudad minera, Whale hizo sus primeras armas en el teatro mientras estaba recluido en un campo de prisioneros alemán durante la Primera Guerra Mundial, y terminado el conflicto empezó a trabajar profesionalmente en los escenarios de Londres y más tarde en los teatros de Broadway. Así fue como consiguió un contrato como director de diálogos con Howard Hughes participando en el rodaje de *Los ángeles del infierno* (1930). Cuando le encargaron que se hiciera cargo de la adaptación de *Frankenstein*, Whale eligió personalmente al actor que había de interpretar al monstruo, un compatriota suyo cuyo verdadero nombre era William Henry Pratt pero que para su carrera artística había elegido ser conocido como Boris Karloff (1887-1969).

Karloff iba camino de seguir la carrera diplomática, pero emigró a Canadá en el año 1909 y empezó a trabajar en una compañía teatral ambulante radicada en Ontario, con la que recorrió los Estados Unidos pasando sus primeros diez años como actor participando en modestos montajes teatrales para público de provincias. Fue la necesidad de ganar más dinero lo que le puso ante las cámaras iniciando su carrera en el cine con una serie de papeles secundarios que hicieron que en el momento de interpretar al célebre monstruo que iba a proporcionarle el estrellato en el cine de terror tuviera ya a sus espaldas veinte películas desde que empezó a trabajar para los estudios Universal en el año 1916. Tras interpretar una variada gama de personajes secundarios y militando con frecuencia en el campo de los villanos, lo que le llevó no sólo a ser indio, pirata y gángster, sino también a ejercer como pintoresco jefe tribal en una temprana adaptación de las aventuras de Tarzán rodada en el año 1927 y titulada *Tarzán y el león de oro*, según la novela del mismo título de Edgar Rice Burroughs, Karloff estaba sobradamente preparado para hacer frente a su primer papel protagonista.



Whale le eligió no sólo por su estatura, 1,80, sino también por la forma de su cráneo, en el que el realizador advirtió la capacidad para darle una particular humanidad al personaje del monstruo. Lo cierto es que desde el punto de vista del aspecto físico, Karloff estaba más cerca de Lon Chaney, el hombre de las mil caras, cuya capacidad para maquillarse y otorgar a los monstruos una peculiar humanidad había marcado su estrellato en las historias inquietantes, que de Lugosi, el actor al que había sustituido en el papel del monstruo de Frankenstein (y que paradójicamente acabaría interpretando dicho papel en el largometraje *Frankenstein y el hombre lobo*, de 1943, después de haber participado encarnando al sicario del doctor Frankenstein, Igor, en *The Ghost of Frankenstein*, de 1942). Como Chaney, el principal trabajo de Karloff en el papel de la criatura fue humanizar al monstruo, hasta el punto de que éste acabó siendo no sólo el verdadero protagonista de la trama, superando al *mad doctor* que daba título a la misma, sino que además se convirtió en el icono básico del cine de terror de la Universal, aventajando incluso al propio Drácula interpretado por Bela Lugosi. Así, podemos afirmar que el personaje interpretado por Karloff es el primer antihéroe monstruoso de la historia del cine, capaz de conectar con varias generaciones de espectadores hasta el punto de ejercer como influencia principal (junto con la historia del Doctor Jekyll y Mr. Hyde), de *El Increíble Hulk*, personaje de los tebeos de superhéroes de la editorial Marvel.

Junto a Whale y Karloff el otro gran protagonista en la génesis de *El doctor Frankenstein* fue el maquillador Jack P. Pierce (1889-1968), cuyo verdadero nombre era Janus Piccoulas, y que era griego de nacimiento. Figura básica en el ciclo de películas de terror de los estudios Universal en la década de los años 30 y 40, un momento en el que los maquilladores no eran tan apreciados en Hollywood como en la actualidad (el Oscar al mejor diseño de maquillaje no se crea hasta el año 1980), y a veces ni siquiera conseguían figurar en los créditos de las películas en las que participaban, Pierce fue un auténtico pionero en su campo y marcó la pauta por la que se han guiado posteriormente muchos otros continuadores en el arte de la caracterización de personajes.

Emigrado a los Estados Unidos con el objetivo de convertirse en una estrella del béisbol, Piccoulas/Pierce no alcanzó las ligas mayores en dicho deporte, y a los veinte años empezó a trabajar en el cine interpretando pequeños papeles como actor y desempeñando diversos encargos detrás de las cámaras en los años veinte, un momento en el cual el rey indiscutible del diseño de maquillajes para la pantalla era Lon Chaney, eclipsando al resto de los que trabajaban en dicho campo, pero sirviendo también a modo de faro por el que habían de guiarse posteriormente Pierce y sus compañeros de oficio. Tras la muerte de Chaney, que elaboraba sus propios maquillajes y había abierto camino a dicha ocupación en la industria norteamericana del cine, la productora Universal requirió los servicios de Pierce (que había dado sus primeros pasos como maquillador en el seno de la productora Fox) para hacerse cargo del diseño de las caracterizaciones de los monstruos de la casa como director del departamento de maquillaje de la compañía. Su gran aportación en este campo fue su manera científica y lógica de acercarse a criaturas imposibles, de manera que otorgaba a las mismas una mayor verosimilitud de cara al público.


FRANKENSTEIN
THE MAN WHO
MADE A MONSTER
COLIN CLIVE MAE CLARKE
JOHN BOLES BORIS KARLOFF
A UNIVERSAL PICTURE


FRANKENSTEIN
THE MAN WHO
MADE A MONSTER
BORIS KARLOFF · COLIN CLIVE
MAE CLARKE · JOHN BOLES
A UNIVERSAL PICTURE


BORIS
KARLOFF
EL
DR.
FRANKENSTEIN
COLIN CLIVE · MAE CLARKE · JOHN BOLES


COLIN CLIVE
MAE CLARKE
JOHN BOLES ET
BORIS KARLOFF
DANS
FRANKENSTEIN
L'HOMME QUI CRÉA UN MONSTRE
UNIVERSAL FILM . S.A
PARIS

Para confeccionar el maquillaje del monstruo de Frankenstein, Pierce dedicó tres meses a estudiar anatomía y cirugía, lo que le convenció de que un científico más bien inexperto en cirugía, como era el que daba título al filme, que pretendiera realizar un trasplante de cerebro, elegiría el método más directo y sencillo, y por tanto habría de cortar y separar la parte superior del cráneo del sujeto. Así le otorgó su primera característica al monstruo que estaba creando, y que concibió apartándose tanto como le fue posible del aspecto de golem que había caracterizado al personaje en versiones teatrales y cinematográficas anteriores. Pierce se inspiró también en el ceremonial de castigo que se aplicaba a los criminales que se realizaba en el antiguo Egipto, y que le sirvió para dar mayor realismo al aspecto de su criatura.

Convertido en un trasunto del doctor Frankenstein en la realidad, Pierce completó su diseño teniendo muy en cuenta el papel protagonista de la electricidad en la creación del monstruo, lo que le llevó a situar los dos electrodos en el cuello del mismo que se han convertido en uno de los símbolos del personaje, aunque sean muchos los espectadores que han venido confundiendo estas piezas con tornillos. Maquillar a Karloff le llevaba cuatro horas diarias, y Universal registró una licencia exclusiva sobre el mismo que permanecerá vigente hasta el año 2026.

El otro elemento destacado en los efectos especiales de la película fueron las escenas de la descarga eléctrica que reanima al monstruo. Aunque el método empleado para traer a la criatura de vuelta a la vida no había sido aclarado en la novela, se convirtió en tradicional después del estreno de esta película, en la que el encargado de diseñar todos los efectos eléctricos, Ken Strickfaden (1896-1984), se ocupó también de doblar a Karloff en las escenas de riesgo que implicaban contacto con la electricidad. Paradójicamente, en su último trabajo para el cine, *Blackenstein (Frankenstein negro)*, una variante del mítico personaje en clave de *blaxploitation* filmada en el año 1973, Strickfaden volvió a ocuparse de los efectos eléctricos en el mismo estudio donde se había filmado *El doctor Frankenstein* en el año 1931. También recibió una nota de agradecimiento en los créditos de *El jovencito Frankenstein*, la versión satírica sobre el monstruo de la Universal dirigida por Mel Brooks en el año 1974, que empleó el mismo equipamiento en el laboratorio que el utilizado en la película de James Whale.

El coste de los efectos eléctricos empleados por Strickfaden, quién también se ocupó de esa misma parcela en *La novia de Frankenstein* (1935), ascendió en *El doctor Frankenstein* a 10.000 dólares. El rodaje de la película se inició con un presupuesto de 262.000 dólares un periodo de filmación de 30 días, pero acabó cinco días más tarde con un presupuesto de 291.129 dólares, inversión que resultó particularmente rentable a la compañía, ya que en plena era de la Depresión recaudó la nada despreciable cifra de 12 millones de dólares.

Por otra parte, la película acabó siendo sometida a la autocensura de su propio productor, Carl Laemmle, que hizo eliminar con un sonoro trueno una frase de diálogo en el que el doctor Frankenstein, una vez confirmado su éxito en la creación del monstruo, gritaba: "Ahora ya sé lo que es sentirse como si fuera Dios". También hubo cortes en la escena en que el monstruo mata accidentalmente a la niña tirándola al lago, algo a lo que se había opuesto inicialmente el propio Karloff, quien afirmaba que, en contra de



lo propuesto por el director, el monstruo más bien introduciría a la niña en el agua. Por otra parte, ciertas copias se distribuyeron con algunas escenas tintadas de verde, asegurando que tal era "el color del miedo".

El éxito conseguido por *El doctor Frankenstein*, que se situó entre las diez películas más taquilleras del año 1931, no sólo impulsó definitivamente el ciclo de películas de terror de la Universal, dando paso a otros personajes clásicos como el Hombre Lobo o la Momia, sino que además sentó las bases para la secuela, que está considerada unánimemente por la crítica como aún más interesante y rica en contenidos que la primera entrega, principalmente por la vía del sentido del humor negro, característica básica y no siempre suficientemente valorada en la filmografía de James Whale que está mucho más presente en esta nueva visita al laboratorio de Frankenstein que en la película precedente. Y eso a pesar de que el director se negó al principio a hacer una secuela. Universal había empezado a hacer publicidad de la continuación en el año 1933, pero el realizador no quiso responsabilizarse de la misma hasta el año 1934. Según aquellos primeros planes, la película iba a titularse *El retorno de Frankenstein*.

Por otra parte, en esta ocasión encontramos incluida en un prólogo a la continuación del relato a la propia Mary Wollstonecraft Shelley, interpretada por Elsa Lanchester (aunque optaron también al papel la estrella germana de Metrópolis Brigitte Helm y la vampiresa Louise Brooks), que se desdobla además en la interpretación de la versión femenina del monstruo. Ese prólogo fue eliminado de la versión de montaje inicial de 75 minutos, lo mismo que la muerte del burgomaestre, pero se recuperó en versiones posteriores. Por otra parte también se eliminaron de montaje unas escenas en las que Karl, el asistente del doctor Pretorius, asesinaba a su tío y a su tía utilizando en las muertes y, para esquivar la sospechas sobre sí mismo, el mismo método aplicado por el monstruo de *Frankenstein*, una subtrama argumental que desapareció después de comprobarse que distraía al público de los temas principales de la trama central. Además, se eliminaron secuencias en las cuales el doctor Pretorius muestra a Frankenstein un niño que se parece a Karloff, y una secuencia en la que Pretorius realiza una vivisección a una persona, ignorando los gritos de terror y dolor de la víctima. Por otra parte, el final que conocemos no era el elegido inicialmente por los responsables de la película. Estaba previsto que Frankenstein pereciera en el castillo en el desenlace de este segundo lar-

gometraje, y de hecho se le puede ver en la puerta del laboratorio, pero cuando se cambió el final, la productora no quiso afrontar el coste de volver a rodar las escenas necesarias, lo que plantea cierta contradicción desde el punto de vista de la continuidad.

El papel de la novia de Frankenstein desempeñado por Elsa Lanchester ha pasado a convertirse en uno de los diseños más carismáticos de la historia del cine. Se inspiraba en la electricidad como motivo central, y por otra parte había sido desarrollado partiendo de unas ilustraciones sobre el tocado que portaba la reina egipcia Nefertiti. De hecho, la forma del cráneo del personaje recuerda a las figuras de la imaginería de la etapa de Akenathon, el faraón hereje del antiguo Egipto, esposo de Nefertiti e impulsor de una reforma religiosa que impuso el culto a Atón, de corte monoteísta, y también una nueva forma de representar la figura humana en el arte de su época de modo más realista, en la que las formas que aparecen se han relacionado por algunos con el síndrome de Marfan que pudiera haber padecido el faraón. La manera de hablar del personaje fue incorporada por la propia actriz, que se inspiró en los cisnes del parque Regent de Londres. El peinado ha pasado a la historia como uno de los grandes hallazgos de la vanguardia estética del cine de terror.

Por otra parte, *La novia de Frankenstein* fue una de las primeras películas que contó con una banda sonora completa compuesta específicamente para el filme, y se presupuestó inicialmente en 295.750 dólares. Finalmente esta cantidad se incrementó llegando casi a los 400.000 dólares, cifra importante para la fecha, y el rodaje se completó en 46 días. Sin embargo hubo de enfrentarse a dos accidentes que dejaron seriamente dañados a Colin Clive, el actor encargado de interpretar al doctor Frankenstein, y al propio Boris Karloff: ambos se rompieron la pierna, el primero en un accidente previo al comienzo de la filmación, el segundo durante el rodaje. De manera que los andares del monstruo en esta segunda peripecia adquirieron un aspecto si cabe más siniestro por la protección que Karloff llevaba en la pierna, mientras que el doctor que lo había creado se pasaba la mayor parte de la película sentado para disimular la escayola.

GLENN STRANGE, EL MEJOR RELEVO DE KARLOFF

Tras protagonizar *La novia de Frankenstein*, Boris Karloff, que había adelgazado más de nueve kilos trabajando bajo el maquillaje en dicho filme y se había opuesto radicalmente a que el monstruo hablara, lo que dicho sea de paso no le sirvió de nada porque prevaleció el criterio de los que querían dotarlo de voz, retomó el personaje que le había convertido en estrella por tercera vez en *La sombra de Frankenstein* (1939), que dirigió Rowland W. Lee con Bela Lugosi en el papel de Igor, y Basil Rathbone interpretando al barón Wolf Von Frankenstein, hijo del creador del monstruo que regresa al castillo del mismo acompañado por su esposa para reclamar su herencia. El papel le había sido ofrecido a Claude Rains y a Peter Lorre, pero ambos actores lo rechazaron. Fue la última ocasión en la que Karloff se transformó en la criatura, aunque el actor volvió a la saga para interpretar al doctor Gustav Niemann en *La zíngara y los monstruos* (1944), y ciertamente se despidió del monstruo a lo grande, ya que durante el rodaje del filme nació su primer hijo, y sin detenerse para quitarse el maquillaje, Karloff salió disparado



hacia el hospital maquillado como el monstruo, generando una ola de pánico en el centro médico donde su mujer acababa de dar a luz. Para rematar la jugada, el título original de la película era *Son of Frankenstein* (el hijo de Frankenstein).

Inicialmente *La sombra de Frankenstein* iba a rodarse en color, pero en aquellos primeros tiempos este procedimiento estaba provocando serios problemas respecto a los resultados en pantalla, hasta el punto de que en el test de prueba de Technicolor realizado para este filme se comprobó que el rostro del monstruo aparecía con un tono verdoso ciertamente hilarante. Por otra parte, la película tiene el mérito de haber sido la más larga en lo referido a metraje en la colección de fábulas de terror producidas por los estudios Universal.

Tras esta tercera entrega la saga prosiguió con *The Ghost of Frankenstein* (1942), donde Lon Chaney hijo tomó el relevo de Karloff interpretando al monstruo y no cesó de protestar por lo incómodo que le hacía sentir el maquillaje del mismo, especialmente por la pieza de caucho que servía para darle forma a la cabeza. Estaba tan molesto con ella que en una ocasión pidió que se la retiraran, pero no fue escuchado por ningún miembro del equipo, y cuando intentó quitársela él mismo mientras lloraba, se produjo una profunda herida en la cabeza que llevó a suspender el rodaje durante dos días. Fue sin duda uno de los momentos más lamentables de la carrera del actor, especialmente teniendo en cuenta que su padre había sido uno de los pioneros del maquillaje cinematográfico, llevando hasta el límite la resistencia del cuerpo humano para conseguir una mayor credibilidad en sus interpretaciones.

A continuación le llegó el turno de probar a ser el monstruo a Bela Lugosi, en *Frankenstein y el hombre lobo* (1943), con Chaney hijo retomando su papel como el licántropo de la Universal, un maquillaje que al parecer le creaba menos problemas que el de la criatura, la cual volvió a perder la voz en esta peripecia. La cosa tiene su gracia, porque entre los pretextos esgrimidos por Lugosi para no haber interpretado el papel cuando se lo ofrecieron en la primera película de la saga se contaba también el hecho de que el monstruo no hablaba. Que aceptara más de diez años después interpretarlo sin poner condiciones y además en mudo, da una idea de la línea decreciente y hacia el ocaso que seguía la carrera del actor en aquel momento. Según parece el motivo de que la criatura perdiera la voz en esta nueva aventura era además consecuencia directa del cerrado acento húngaro del actor, que había provocado carcajadas entre el público que se sometió al primer pase de prueba de la película, obligando a los productores a rodar nuevas escenas con el monstruo silente. Por otra parte, Lugosi había entrado en el proyecto después de que los productores descartaran la idea inicial de que Chaney hijo interpretara tanto el papel del monstruo como el del licántropo, ya que los cambios de maquillaje habrían hecho imposible tal planteamiento, alargando la filmación e incrementando el coste de lo película. El otro actor encargado de dar vida a la criatura de Frankenstein en este filme fue un doble para las escenas de riesgo y acción, Eddie Parker.

Tras estas dos incursiones de las dos otras estrellas del terror de Universal en el pellejo del monstruo de Frankenstein, el personaje pasó al que se considera como el mejor heredero del trabajo de Karloff, Glenn Strange (1889-1973), que tras haber sido ranchero, sheriff y estrella del rodeo, y además de destacar como uno de los secundarios más célebres en el género western, puso su 1,96 de estatura al servicio de la interpretación de la criatura en *La zíngara y los monstruos*, repitiendo más tarde en *La mansión de Drácula* (1945), y la comedia *Abbott y Costello contra los fantasmas* (1948). El título original de ésta última era precisamente *Bud Abbott y Lou Costello Meet Frankenstein*, aunque en principio pensaron titularla *El cerebro de Frankenstein*, lo cual es una buena prueba de que a esas alturas el personaje del monstruo del doctor Frankenstein era ya más popular que Drácula, al menos en lo referido a las versiones cinematográficas que se habían filmado hasta ese momento. En las dos primeras, Strange tuvo de compañeros a Chaney como licántropo y a John Carradine (el hombre que había rechazado el papel de Frankenstein por considerarse demasiado buen actor para interpretar monstruos) encarnando a Drácula.

Strange fue discípulo directo de Boris Karloff durante el rodaje de *La zíngara y los monstruos*. El titular del papel en las dos primeras entregas no dudó en darle consejos para interpretar a la criatura y manejarse con la mayor facilidad y comodidad posible con un maquillaje ciertamente difícil que él conocía bien. El propio Strange agradeció poco antes de morir la ayuda que Karloff le había prestado desde las páginas de la revista *Famous Monsters of Filmland*, señalando en una entrevista: "Aquellos a quienes les gusto como monstruo de Frankenstein deben darle las gracias al más grande entre los actores que he conocido, Boris Karloff, quien no pudo ser más amable conmigo. Cuando terminaba su trabajo en la Universal pasaba muchas horas conmigo tratando de imbuirme su forma de interpretar aquel difícil personaje, cómo caminar, cómo moverme, cómo abrir los brazos en el eterno gesto implorante del monstruo".



Reconocido principalmente por su trabajo como la criatura del doctor Frankenstein, que seguía siendo maquillada por Jack P. Pierce, Strange había llegado hasta el papel después de hacer uso de su altura para conseguir papeles secundarios de variopinta condición, como un robot, un soldado del malvado emperador Ming, y Gocko, un monstruo reptiliano en el serial de *Flash Gordon* filmado en 1936. Además estuvo a punto de convertirse en el legendario Tarzán, papel que finalmente perdió en beneficio de Johnny Weismuller. Tras el monstruo de Frankenstein otra célebre criatura de las fábulas de terror producidas por Universal estuvo a punto de entrar en su vida, ya que le eligieron inicialmente para encarnar al hombre-pez de la Laguna Negra en *La mujer y el monstruo* (1954), aunque también en ese caso acabó perdiendo el papel.

Aunque obviamente las dos primeras entregas de la saga en Estados Unidos son las más apreciadas por la crítica como auténticos clásicos del género, las secuelas que completan la saga, hoy desprovistas de toda capacidad para producirnos terror, conservan no obstante cierta cualidad hipnótica como expresión de una forma de entender el cine de terror de manera un tanto ingenua, incluso infantiloide, que hoy se ha perdido, pero que sirvió como base al desarrollo posterior de dicho género. Frente a las propuestas terroríficas del expresionismo, mucho más profundas y serias, las producciones de Universal han quedado como una especie de cromos particularmente divertidos, entretenidos, en ocasiones incluso jocosos, que conforman una colección de aventuras fantásticas capaces de inspirar sin lugar a dudas algunos de los planteamientos narrativos aplicados por el guionista Stan Lee y sus colegas en los tebeos de superhéroes.

FRANKENSTEIN A LA INGLESA

Después de las películas producidas sobre el personaje de Mary W. Shelley por Universal en Estados Unidos, no cabe duda que el siguiente paso destacado en el viaje del mismo por la pantalla grande lo encontramos en Inglaterra, ejerciendo como punto de partida de las producciones de la firma Hammer Films dedicadas a recuperar los monstruos clásicos del terror en blanco y y negro adaptándolos a un nuevo mundo, una nueva época, y sobre todo al imperio del color.

Tras producir varias peripecias sobre amenazas extraterrestres protagonizadas por el doctor Quatermass, que le sirvieron para introducirse en el género fantástico, la productora Hammer puso en marcha una encuesta que arrojó como conclusión que los espectadores estarían más dispuestos a interesarse por monstruos con una cierta apariencia humana y con los que les resultara más fácil identificarse que con criaturas del espacio exterior. Así las cosas, pusieron en marcha una nueva versión de la novela *Frankenstein* que al contrario de la norteamericana no pretendía partir de la obra de teatro derivada de la misma, sino arrancar directamente del original literario (tal y como más tarde repetirían con *Drácula*). La novela era suficientemente conocida y el guionista Jimmy Sangster se aplicó a escribir el guión de la nueva versión, que renunció a seguir la pista a las películas producidas por Universal para hacer nuevas propuestas sobre el personaje.

Peter Cushing se ocupó de encarnar al barón Víctor Frankenstein (no Henry Frankenstein, como en las películas norteamericanas), que se deja llevar por su pasión por la ciencia y decide asesinar a un colega para robarle el cerebro y colocarlo en la criatura que está construyendo en plan puzle de partes humanas. Su asistente queda horrorizado por el asunto y cuando intenta frenar a Frankenstein, el cerebro resulta dañado, dando lugar a una criatura que posee instintos asesinos y perpetra varios crímenes de los cuales es acusado su creador, a quien se le condena a ser guillotinado.

El primer problema al que hubo de hacer frente la producción fue la negativa de Universal a ceder sus derechos sobre el maquillaje del monstruo hecho por Jack P. Pierce, lo que obligó al maquillador de la Hammer, Phil Leakey, a elaborar un nuevo diseño que no pudo ponerse a la altura de aquella otra versión por otra parte popularizada. Afortunadamente la película cuenta con otros elementos positivos, como la oportunidad de ver el primer papel destacado como monstruo de Christopher Lee, metido en la piel de la criatura antes de convertirse en el célebre conde Drácula, y por otra parte incorporó el color, un elemento poco frecuente en las producciones de terror de esa época, que permitió sacar el máximo rendimiento a las escenas sangrientas y de violencia. Por otra parte, el monstruo recuperó la dignidad que había ido perdiendo en la saga de la Universal, convirtiéndose en reclamo cómico en su última etapa al otro lado del Atlántico. Cuidadosamente ambientada, contaba con decorados, música y fotografía que sentaron las bases de la saga de películas de terror producidas por Hammer posteriormente. De manera que, al contrario de lo ocurrido en Estados Unidos, en esta ocasión fue Frankenstein el que le abrió las puertas a Drácula, y no al revés.


THE CREATURE CREATED BY MAN AND FORGOTTEN BY NATURE.
"THE CURSE OF FRANKENSTEIN" will haunt you forever!
ALL NEW AND NEVER DARED BEFORE!
PLEASE TRY NOT TO FAINT.
Presented in WARNERCOLOR by WARNER BROS.
PETER CUSHING · HAZEL COURT · ROBERT URQUHART AND CHRISTOPHER LEE
SCREEN PLAY BY JIMMY SANGSTER DIRECTED BY TERENCE FISHER EXECUTIVE PRODUCER MICHAEL CARRERAS



La película, que se tituló *La maldición de Frankenstein* (1957), fue un gran éxito en Inglaterra, pero además consiguió repetir su triunfo en la taquilla norteamericana, convirtiéndose en la producción británica que más dólares había recaudado ese año en el mercado estadounidense. Hammer no tardó en anunciar una secuela de la misma, así como su proyecto de trasladar nuevamente al cine la historia de Drácula.

La secuela se tituló *La venganza de Frankenstein* (1958), y arrancaba en el mismo lugar en que había quedado la primera entrega, sacando al barón Frankenstein de la guillotina a que había sido condenado, lo que permite al científico loco esconderse tras el nombre del doctor Stein (no se complicó mucho la vida eligiendo el seudónimo) y proseguir sus experimentos, creando en esta ocasión un monstruo interpretado por Michael Gwynn, en el que volvió a ser alarmantemente descuidado con el cerebro elegido para el trasplante, y tras una nueva chapuza en el manejo de sus herramientas de bricolaje resucitador, acabó creando un monstruo que en esta ocasión además de asesino violento resultó ser antropófago. Peter Cushing se apuntó a las secuelas, no así Christopher Lee, cuando la Universal estaba ya convencida de que sus personajes de terror clásicos, que tan agotados le habían parecido hasta entonces, habían recuperado el interés del público, de manera que empezó a ceder los derechos para distintos remakes, abriendo la puerta a una nueva versión de *La Momia* que iba a producir también Hammer en el año 1957.

La saga del monstruo de Mary W. Shelley prosiguió con *The Evil of Frankenstein* (1964), la primera de estas películas que se pasó por televisión, suprimiendo sus esce-

nas más duras y violentas por otras más suaves rodadas por otro realizador, *Frankenstein creó a la mujer* (1967), *El cerebro de Frankenstein* (1969), que incluyó una polémica escena de violación rodada a última hora porque el presidente del estudio, James Carreras, consideraba que el filme andaba flojo de sexo, *El Horror de Frankenstein* (1970), ya sin Cushing como *mad doctor* pero con David Prowse, conocido posteriormente por su contribución a la *Guerra de las galaxias* en el papel de Darth Vader, interpretando al monstruo. Tal circunstancia es especialmente curiosa, ya que por un lado Vader es un personaje construido para la saga de George Lucas como un monstruo, es decir, contó con varios actores para obtener su imagen cinematográfica: David Prowse ponía el cuerpo, James Earl Jones puso la voz (Constantino Romero en la versión española), y en *El retorno del Jedi*, cuando Luke Skywalker retira la máscara del personaje, que deja de ser Darth Vader para convertirse nuevamente en Annakin Skywalker, el actor encargado de interpretar el papel es Sebastian Shaw. Eso sin contar con la contribución de Hayden Christensen a la nueva trilogía, y el particular homenaje que Lucas le rindió a Frankenstein cuando finalmente vemos por primera vez a Darth Vader con máscara en *Star Wars: la venganza de los Sith*. Si añadimos el hecho de que en la primera trilogía de *Star Wars* Christopher Lee desempeña el destacado papel del conde Dooku/Darth Tyrannus, y en la segunda Peter Cushing interpretó a Grand Moff Tarkin, el comandante supremo de la Estrella de la Muerte, queda claro que el nexo entre las dos sagas es mucho más que pura casualidad.



La última incursión de Hammer en la saga de *Frankenstein* se tituló *Frankenstein and the Monster from Hell* (1974), en la cual Peter Cushing recuperó su papel (sintiéndose particularmente incómodo con la peluca que le enchufaron para la ocasión) como Víctor Von Frankenstein y David Prowse volvió a ser el monstruo.

VARIANTES

Dejando al margen el divertido paréntesis que supone *El jovencito Frankenstein*, cuya capacidad para mofarse y homenajear al mismo tiempo los mitos clásicos del terror de la Universal, tanto en su ambiente como en sus situaciones y personajes, sigue siendo un ejemplo de cómo hacer humor paródico sin vulnerar la integridad de



aquello que se parodia, sino más bien al contrario, demostrando cierta admiración por el modelo original, y prescindiendo de comentar el experimento titulado *Carne para Frankenstein* (1973), dirigido por Paul Morrisey y Antonio Margheritti con producción de Andy Warhol, y primo hermano de *Sangre para Drácula* (1974), que viene a ser más de lo mismo, esto es, una versión cómico-erótica de los mitos básicos que adornan sus títulos, la última visita obligada en la cinematografía dedicada al monstruo del doctor Frankenstein es sin duda *Frankenstein de Mary Shelley* (1994), dirigida y protagonizada por Kenneth Branagh en el papel de Frankenstein y con Robert De Niro interpretando al monstruo (después de que Gerard Depardieu rechazara el papel). Producida por Francis Coppola en un intento por darle continuidad a la iniciativa de recuperación de mitos clásicos del terror que él mismo había iniciado con *Drácula, de Bram Stoker,* fue ciertamente una película fallida, incluso desde el punto de vista comercial (costó 45 millones de dólares y apenas recaudó la mitad de esa cifra en el mercado americano). ¿Habría tenido más éxito incorporando algunas de las escenas que se cortaron para esquivar una clasificación para mayores con reparos que la habría condenado al gueto del cine minoritario, como la reanimación de un perro o una escena en la que el monstruo -al que, por cierto, Kenneth Branagh prohibió que se llamara de ese modo durante todo el rodaje- le daba un brutal mordisco a una de sus víctimas femeninas? Posiblemente no, aunque los aficionados a las escenas fuertes quizá hubieran perdonado con esos momentos brutales el exceso melodramático, un tanto pedante y con un ojo más puesto en las tragedias de William Shakespeare que en la obra de Mary W. Shelley. El resultado de los esfuerzos de Branagh por actualizar el relato no consiguió poner su película a la altura de las películas clásicas dirigidas por James Whale ni de la primera versión producida por Hammer, e incluso su esfuerzo por ser la versión más fiel a la novela original quedó malogrado por las desviaciones de dicho relato llevadas a cabo por Branagh, que no tuvo más suerte a la hora de entender a su personaje de científico obsesionado de la que tuvo Robert De Niro a la hora de recrear al monstruo, a pesar de las muchas horas que el actor dedicó a prepararse para el papel, estudiando a personas que habían sufrido una apoplejía para recrear la manera de hablar de alguien que está luchando por recuperar el habla. El actor se sometió además a exhaustivas sesiones de


UN FILM DE
MEL BROOKS
EL JOVENCITO FRANKENSTEIN
"EL JOVENCITO FRANKENSTEIN" GENE WILDER • PETER BOYLE • MARTY FELDMAN
CLORIS LEACHMAN TERI GARR KENNETH MARS MADELINE KAHN
MICHAEL GRUSKOFF MEL BROOKS GENE WILDER MEL BROOKS
MARY W. SHELLEY JOHN MORRIS

maquillaje que superaron las cuatro horas diarias de Boris Karloff en manos de Jack Pierce. De hecho el maquillaje de la película fue nominado a un Oscar, lo mismo que su diseño de producción.

En el apartado exótico no cabe duda de que la versión cinematográfica del personaje más rebuscada es la que filmaron los japoneses con el título de *Frankenstein a la conquista de la Tierra* (1965), dirigida por Inoshiro Honda (ver el capítulo dedicado a Godzilla), y con un argumento capaz de ponerle los dientes largos a los más *frikis* del lugar, a saber: a finales de la Segunda Guerra Mundial, el corazón del monstruo de Frankenstein (a quien por aquellos parajes se conoce como Furakenshutain), es trasladado desde el laboratorio de su creador, situado en un territorio controlado por los nazis, hasta Japón. Desafortunadamente, los Estados Unidos lanzan la bomba contra Hiroshima cuando la víscera está ya en territorio nipón, lo que provoca su anormal crecimiento y desarrollo hasta adquirir un tamaño gigantesco y enfrentarse a uno de los monstruos imposibles de la zoología fantástica del Imperio del Sol Naciente, Baragon. Lo más curioso es que entre los proyectos planteados por el padre del primer King Kong, Willis O´Brien, se contaba enfrentar al célebre gorila con un Frankenstein gigante... que finalmente fue sustituido por Godzilla.

En el apartado de las discrepancias hay que destacar también *Frankenhooker* (1990), parodia de Frank Henenlotter, director de *¿Dónde te escondes, hermano?* (1982), y *Brain Damage* (1988), cuyo argumento tampoco tiene desperdicio: después de que su chica resulte muerta en un extraño accidente en el que está implicada una cortadora de césped, un estudiante de ciencias enajenado, Jeffrey Franken, asesina a unas prostitutas adictas al crack para reunir partes de su cuerpo a la cabeza de su amada, a la que consigue resucitar posteriormente, creando la Frankenputa, una versión femenina de Frankenstein en la que el sexo se une a los asesinatos y la violencia más exagerada que quepa imaginar. Sirvan estos últimos ejemplos, junto con el rodaje de dos nuevas miniseries televisivas en torno a la criatura, como muestra de la vitalidad e influencia que el monstruo de Frankenstein sigue disfrutando en nuestros días... incluso por la vía del exceso.

HOMBRES LOBO Y MUJERES PANTERA

ANTECEDENTES

La galería de monstruos clásicos del cine de terror que puso en marcha la productora Universal no estaría completa sin incluir a un personaje que al contrario de Drácula y Frankenstein no contaba con un precedente literario o teatral concreto: el Hombre Lobo.

La licantropía se convirtió junto con el vampirismo y la resucitación de cadáveres en el tercer pilar sobre el que se ha venido edificando el cine con monstruo desde los años treinta. Procedente del folclore y la mitología, un licántropo es una persona que cambia de hombre a lobo, lo que sin duda nos lleva al meollo de esa ambigüedad verdugo-víc-



tima que preside nuestra identificación con los personajes del cine de terror y de la que ya hemos hablado en la introducción de este libro. Bien sea a consecuencia de maniobras mágicas o simplemente de una maldición, el protagonista de este tipo de historias ejemplifica a través de su transformación de hombre en bestia asesina la manera en que el caos se impone al orden, lo extraño se impone a lo cotidiano, y los instintos naturales se apoderan de la racionalidad del individuo, que manifiesta automáticamente nuestra parte más oscura.

Posiblemente lo más inquietante de la figura del hombre lobo es que ejemplifica una tendencia de la especie humana, y como destacaba el doctor José Antonio García Andrade, psiquiatra forense, en la introducción su libro: *Raíces de la violencia. Un estudio sobre el mundo del delito*: "Toda criminología gira en torno a la agresividad, que en contra de los sociólogos, que la consideran como una respuesta a la frustración engendrada por la vida social y sus necesidades, hay que estimarla como una actitud de lucha preformada biológicamente en todo ser vivo. Adler incluso habla del instinto de agresión. El instinto de conservación no se actualizaría en los momentos de peligro, si no dispusiese del impulso agresivo que le permite oponerse, luchar o incluso huir. El hambre genera agresión, al igual que la carencia de la pareja sexual o el rechazo por parte de ella; es obvio por tanto estimar a la agresividad como un elemento esencial del instinto de conservación individual y de la especie, pues incluso los animales herbívoros necesitan arrancar el alimento de la tierra, lo que supone una actitud de lucha y enfrentamiento, sin la cual perecerían".

El hombre que se convierte en lobo está presente como personaje en las leyendas y tradiciones desde la Edad Media porque, como señala Sabine Baring-Gould en uno de los libros de referencia sobre la licantropía, *The Book of Were-wolves, Being Account of a Terrible Superstition*: "En las raíces de lo horrible historia de los hombres lobo yace el antiguo misterio de la sangre y los instintos primarios de la bestia en el hombre. La sangre ha jugado siempre un importante papel en las ceremonias mágicas, porque contiene la vitalidad de la víctima, y el tabú sobre el canibalismo únicamente realza la morbosa fascinación y los impulsos antinaturales. Los hombres lobo son seres humanos que cambian a forma animal a través de la magia y del deseo por la carne de otros humanos o animales. La tradición está presente desde el principio de la historia, y se encuentra en paises de todo el mundo. Hay incluso un término científico para ella, Licantropía, que señala la mágica transformación de un hombre en una bestia, o la creencia de que ese cambio tiene lugar. No todos las transformaciones son en lobo. En diferentes paises los hombres afectados pueden transformarse en tigres, leopardos, osos u otros depredadores. Las historias de vampiros están relacionadas con lo misma tradición, pero con la diferencia de que un vampiro es habitualmente una entidad muerta, dotados de vida antinatural por la sangre de sus presas, en tanto que los hombres lobo son individuos vivos cuyo cambio en bestias temporal o permanente se produce sólo durante su vida".

El primero que asoció la transformación de hombres en lobos a la luna llena fue el cronista medieval Gervasio de Tilbury, y cierto es que posteriormente la propia narrativa de ficción en torno a este tipo de personajes, y muy especialmente el cine, se han ocupado de aportar algunas de las características míticas que se les adjudican, como por ejemplo, la vulnerabilidad a las balas de plata, ajena a las leyendas y el folclore sobre el particular. La tradición se remonta según algunas fuentes a la figura de los Berserkers de la mitología nórdica, salvajes guerreros ataviados con piel y cabeza de lobos que eran inmunes al dolor y cumplían como salvajes asesinos en las batallas, en los Vilkacis de las mitologías eslavas, personas que cambiaban su forma por la de un monstruo con aspecto de lobo, visión de gran protagonismo en el cine sobre licántropos, ya que las figuras de hombre lobo resultantes de la transformación tanto en las películas de Lon Chaney y Jacinto Molina como en *Un hombre lobo americano en Londres, Aullidos, Lobo, Underworld* o *Van Helsing* no son un lobo propiamente dicho, sino un monstruo con aspecto de lobo.

Sin embargo, la raíz de la palabra licantropía nos remite directamente a Licaón, que en la mitología griega era el rey de Arcadia y que en un arrebato de arrogancia quiso poner a prueba al propio Zeus invitando a comer al soberano del Olimpo y probó a engañarle sirviéndole carne de su propio hijo para convertirle en antropófago. Zeus descubrió el engaño y furioso transformó a Licaón en lobo. Posteriormente todos aquellos que hacían una ofrenda en el Monte Licaón seguían la misma suerte.

LON CHANEY, HIJO

Confirmado el éxito de Drácula y Frankenstein, Universal se lanzó a poner en funcionamiento otra franquicia monstruosa con *El lobo humano* (1935), un poco conocido



largometraje que dirigió Stuart Walker sobre una historia titulada *La hora profana*, escrita por Robert Harris y situada en Londres. Hoy poco conocida, esta pionera explotación cinematográfica de la licantropía es en algunos momentos muy superior a la serie de películas que pocos años después protagonizó Lon Chaney Jr. para la misma productora.

Claramente inspirada en la fórmula de Doctor Jekyll y Mr. Hyde, su protagonista era un botánico que es mordido por un licántropo en una expedición al Tíbet, y se empeña en buscar la cura para su mal en una planta, lo que le llevará a enfrentarse a otro científico aquejado del mismo mal, derivando la historia, en lo que a argumento se refiere, hacia un enredo de intriga con toque romántico y sugerida infidelidad matrimonial de la esposa del protagonista, que nos recuerda más a un hombre-bestia propio de la novela *La isla del Doctor Moreau*, de H.G. Wells, que a un licántropo tal y como presentará el cine a este tipo de personajes a partir de la versión Chaney hijo explotada en los años cuarenta.

La película anunciaba la aparición del Hombre Lobo empleando la música, práctica muy común en aquellos primeros años del cine sonoro, y según parece fue amputada de una escena en la que un niño era devorado por una planta carnívora en el Tíbet. Lo cierto es que posiblemente de contar con otro actor en el papel principal (Henry Hull era ciertamente poco carismático para el papel, aunque Universal volvió a pensar en él para seguir interpretando al licántropo en la nueva saga, a lo que dicho actor, que tuvo más éxito como actor de reparto, se negó porque le molestaba trabajar con el maquillaje requerido para tal menester), el filme podría ser hoy considerado un clásico del género en lugar de una rareza, especialmente por su introducción de la botánica y el enfrentamiento entre dos hombres lobo en la parte final de su metraje. La realidad es que incluso en el momento de su estreno fue un fracaso que puso a la licantropía en cuarentena como argumento cinematográfico durante media década. Hubo que esperar hasta *El Hombre Lobo* (1941), el primer largometraje protagonizado por Lon Chaney Jr. y dirigido por George Waggner con guión de Curt Siodmak (que al parecer quiso volcar en el guión sus experiencias como ciudadano que pasó de una situación normal al caos en la Alemania nazi), para que los licántropos volvieran a la pantalla, en una película que contiene un detalle ciertamente curioso para los aficionados a los monstruos clásicos de terror: el actor encargado de interpretar al hombre lobo que ataca al protagonista, Larry Talbot, iniciando así las aventuras de éste como licántropo no es otro que Bela Lugosi, el célebre Drácula, reclutado como secundario estrella para esta producción en la que se pone de manifiesto sobre todo la capacidad de las películas de Universal para seducir al espectador a través de sus decorados, villas de cuento de hadas, interiores de mansiones lujosas, y sobre todo el bosque en el que tienen lugar los ataques del hombre lobo y la caza del mismo... a manos de su propio padre, ya que sólo alguien que ame a la víctima de la maldición puede acabar con el licántropo, como bien nos recordará muchos años más tarde John Landis en su revisión del mito, *Un hombre lobo americano en Londres*.

Lo cierto es que a pesar de su protagonismo en la saga del licántropo de la Universal, que le puso a la altura de Bela Lugosi como Drácula o Boris Karloff como el monstruo de Frankenstein, Creighton Chaney (Lon Chaney Jr. para el cine, nacido en 1906 y fallecido en 1973) nunca consiguió emular a su padre, el célebre mago del maquillaje (y por otra



parte excelente actor) Lon Chaney. No obstante consiguió limitar los estragos de su escaso talento interpretativo apuntándose a los papeles secundarios en el western, que quizá por ser un género más alejado de los antecedentes paternos acabó convirtiéndose en su favorito, y logrando la mejor interpretación de su vida en una versión de *De ratones y hombres* filmada en el año 1939. Creighton/Lon odiaba el maquillaje profundamente (ver su paso por el papel del monstruo de Frankenstein en el epígrafe anterior), le resultaba incómodo, pero por otra parte facilitaba el disimulo de sus carencias como actor. Algunas de sus interpretaciones en el campo del terror podrían haber sido llevadas a cabo por un doble de acción cubierto de maquillaje sin que se percibiera gran diferencia, ya que Chaney Jr. mostraba una absoluta falta de carisma ante las cámaras que en ocasiones quedaba oculto por el complejo maquillaje elaborado por Jack P. Pierce para la ocasión, caso de sus peripecias como Hombre Lobo o de sus aventuras en la saga de la Momia, y en otras ni si quiera así lograba pasar desapercibido, caso de su encarnación de la criatura de Frankenstein o de su papel en *El hijo de Drácula* (1943), que se recuerdan entre lo peorcito de la saga de ambos personajes.

A pesar de ello, Chaney repitió papel como licántropo en toda la saga de la Universal sobre tal personaje, compuesta por *Frankenstein y el Hombre Lobo* (1943), *La zíngara y los monstruos* (1944), *La mansión de Drácula* (1945), e incluso la parodia de *Abbott y Costello contra los fantasmas* (1948). No obstante, es obvio que el Hombre Lobo ocupó siempre un tercer lugar tras la popularidad de Drácula y el monstruo de Frankenstein como iconos terroríficos en estas peripecias donde cada vez se fue poniendo más de

manifiesto la poca solvencia de Chaney como estrella, mostrada de manera aún más palpable cuando las circunstancias le pusieron delante a gentes como Karloff sin máscaras, interpretando a un científico en *Ghost of Frankenstein*, o a John Carradine retomando el papel de Drácula en lugar de Bela Lugosi.

LICÁNTROPOS EUROPEOS: EL REINO DE PAUL NASCHY... Y SU PELÍCULA PERDIDA

Si en la Universal el Hombre Lobo ocupó un puesto claramente secundario respeto a los dos grandes monstruos con franquicia de la casa, en la Hammer británica tampoco consiguió mayor relevancia. En *The Curse of the Werewolf* (1961), con Terence Fisher como director y Oliver Reed como protagonista, la historia se ambientaba en España, donde una criada sordomuda es violada por un individuo de aspecto bestial mientras se celebra una fiesta. Años después, el fruto de esa violación, León, se convierte en un hombre lobo transformándose en un monstruo asesino en las noches de luna llena. El maquillaje aplicado al personaje sigue recordando al usado en las películas Universal. En realidad se trataba de la adaptación, eso sí, muy libre, de una novela de Guy Endore, *The Werewolf of Paris*, publicada en el año 1933, para la cual se transformó la populosa ciudad gala por una pequeña villa española imaginaria, Santa Vera. El cambio motivó la prohibición de exhibición de la película en España. Lo cierto es que ésta sólo pudo producirse después de que la compañía Universal, que era la propietaria de los derechos de adaptación de la novela citada, cediera los mismos tras comprobar que el trabajo llevado a cabo por Hammer con Drácula y Frankenstein estaba reciclando a estos personajes gastados en las taquillas de todo el mundo, funcionando con tanto éxito en su país de origen como en los Estados Unidos. El otro motivo que facilitó la llegada a las carteleras de esta incursión del sello británico en el territorio de los licántropos fue la suspensión del rodaje de una película titulada *El inquisidor*, también conocida como *La violación de Sabena*, cuyo marcado anticlericalismo había molestado a los responsables de la firma Columbia, que exigieron y consiguieron en tiempo récord la suspensión inmediata de la filmación. De manera que con el fin de aprovechar los decorados construidos para la misma se filmó esta versión de la novela citada, que forzosamente hubo de trasladar su acción a nuestro país, al que correspondían los decorados construidos para criticar a la Inquisición española en el otro filme. Puesto que los decorados disponibles tenían como elementos centrales una iglesia y una bodega, nada mejor que trasladar la acción del relato literario de Francia a España. Así se hizo y el resultado es realmente algo caótico en principio, arrastra cierta confusión argumental por acumulación de acontecimientos, pero hay que reconocer que Oliver Reed borda con elegancia el papel de licántropo. Por otra parte, la película se hizo acreedora desde un primer momento de una estrecha vigilancia de la censura que la llevó a verse privada de algunos de sus elementos, como por ejemplo los colmillos en el hombre lobo. Los censores dieron a elegir a los responsables del filme: si había colmillos no había violación de la chica, y si había violación no había colmillos. También se eliminó una secuencia en la que el marqués contempla la violación, otra en la que



se especifican las muertes del marqués, la criada y el violador. Habría que esperar hasta los años ochenta para que algunos de aquellos cortes pudieran recuperarse en una copia algo más completa. Sin embargo, lo más curioso del asunto es que la transformación del protagonista en lobo no se produce hasta más de una hora después de iniciada la película, lo que ciertamente defraudó a los seguidores del licántropo como anzuelo o herramienta argumental del cine terrorífico. Por otra parte, junto con el pintoresco aspecto del licántropo, con el pelo blanco como el gorila Copito de Nieve, la película aportaba algunos datos curiosos a tener en cuenta, por ejemplo, el hecho de que la mutación de hombre en lobo puede detenerse a través del poder del amor, que representa el bien frente al mal encarnado por la bestia.

Esta primera incursión del cine británico fue seguida por *Legend of the Werewolf* (1975), ambientada en Francia, en el siglo XIX, y producida por Tyburn, compañía que trataba de imitar desde la modestia a las producciones de la Hammer, y que abordó la leyenda del pequeño salvaje como punto de partida para su peripecia de licantropía. Esta película tenía además en común la presencia en su reparto de Peter Cushing, que un año antes había protagonizado otra variante sobre el mismo tema, *La bestia debe morir* (1974), donde se plantea una mezcla de intriga y trama de terror que recuerda un cóctel a medio camino entre el clásico *El malvado Zaroff* (1932) y las novelas de intriga tipo Agatha Christie, por ejemplo *Diez negritos*. Los invitados a una fiesta descubren que su reunión obedece al deseo de su anfitrión por desenmascarar y dar caza a un licántropo que actúa en la zona próxima. Uno de sus invitados es el Hombre Lobo.

Paradójicamente, mientras el cine británico se empeñaba en adjudicarnos la sede de la licantropía en Europa, la cinematografía española despejaba balones fuera y se adornaba con su Hombre Lobo más célebre, el interpretado por el madrileño Jacinto Molina, alias Paul Naschy (1934), quien en el año 1968 alcanza notoriedad encarnando a Waldemar Daninsky a las órdenes del director Enrique López Eguiluz en *La marca del hombre lobo*. Sin grandes alardes en efectos especiales pero con un maquillaje efectivo que sigue la pista al empleado por la Universal en sus recreaciones licantrópicas de los años cuarenta, las películas de este célebre Hombre Lobo español son ciertamente más divertidas e interesantes que las propuestas británicas sobre el mismo asunto, y tuvieron una distribución internacional de la que no podía presumir otro cine producido en España por esas mismas fechas.

Por otra parte, en esta primera etapa de su filmografía nació una incógnita apasionante para los seguidores del actor: ¿existió realmente una película titulada *Las noches del hombre lobo*, filmada en ese mismo año y dirigida por un tal René Govar? La información sobre este proyecto, que se incluye frecuentemente en la filmografía del Hombre Lobo, se ha convertido en uno de los grandes misterios de la filmografía de Molina, quien en una entrevista publicada en el número doble 6/7 de la revista *Videooze*, afirmó que el filme llegó a rodarse. Según explicaba el actor y director: "El pase de la película *La marca del Hombre Lobo* en París llevó al director francés de televisión René Govar a ponerse en contacto conmigo para proponerme que escribiera un guión. Hice el trabajo añadiendo algunas nuevas ideas, y empezamos a filmar. La película se rodó en París en cinco semanas. Cuenta la historia de un profesor que descubre que uno de sus alumnos sufre la maldición de la licantropía, pero en lugar de intentar ayudarle le utiliza para, controlándole mediante ondas sonoras. Yo dejé la producción una vez que hubo terminado mi trabajo, pero surgieron problemas legales derivados de la muerte de Govar y la película fue incautada". Sin embargo, esta versión de la historia no corresponde a otras informaciones sobre el particular que mantienen el misterio en torno a la existencia, o no, de este largometraje.

La elección del nombre del personaje central de la saga del licántropo, cuya película de mayor éxito sería sin duda *La noche de Walpurgis* (1970), dirigida por León Klimovsky, fue no sólo una manera de rendir homenaje a un relato de Edgar Allan Poe, sino también una buena manera de esquivar la posibilidad de sufrir los rigores de la censura. En un primer borrador de guión de *La marca del hombre lobo*, el licántropo era asturiano, pero más tarde pasó a ser polaco. Molina había intentado vender la idea entre los productores españoles con poco éxito y finalmente consiguió venderla a una productora alemana que sirvió como apoyo para sacar adelante el proyecto, pero no sin antes tener que ponerse al frente de reparto él mismo, buscando seudónimo para la ocasión, ya que el actor que inicialmente había sido señalado como posible intérprete para la película, el mismísimo Lon Chaney hijo, estaba ya a aquellas alturas de su película vital demasiado mayor para afrontar el encargo. Molina/Naschy pasaba, según propias declaraciones, unas seis horas en la silla de maquillaje para convertirse en el licántropo nacional en sus primeras aventuras, plazo que quedó rebajado a cuatro horas cuando el sistema se fue perfeccionando merced a sus múltiples apariciones. Figura

reconocida del cine de género terrorífico en lugares tan lejanos como Estados Unidos o Japón, respetado y homenajeado en Francia, Inglaterra o Alemania, no ha sido ciertamente profeta en su tierra por lo que a críticos y periodistas se refiere, aunque el público le sigue reconociendo como una figura destacada de la pantalla. Siempre con la cabeza bullendo de ideas nuevas, y siempre lastrado por la falta de comprensión de los encargados de invertir en dichas ideas, Naschy, el actor, y Molina, el director, siguen siendo figuras de visita obligada en la galería de licántropos, con Daninsky vencido una y otra vez por la Cruz de Mayenza como elemento central de una saga inolvidable para los seguidores del cine de hombres lobo que completan *Los monstruos del terror* (1970), *La furia del Hombre Lobo* (1972), *Doctor Jekyll y el Hombre Lobo* (1972), *El retorno de Walpurgis* (1973), *La maldición de la bestia* (1975), *El retorno del Hombre Lobo* (1980), *La bestia y la espada mágica* (1983), *El aullido del diablo* (1987) o *Licántropo: el asesino de la luna llena* (1996). Un legado ciertamente digno de ser tenido en cuenta.

Frente a esta versión fantástica del mito del Hombre Lobo, la cinematografía española abordó en el año 1970, en el que triunfaba *La noche de Walpurgis*, la historia real de Manuel Blanco Romasanta, un buhonero de Orense que andaba por tierras de Galicia en el siglo XIX y se hizo tristemente famoso tras cometer una serie de asesinatos particularmente salvajes y siniestros. Criado en un ambiente atrasado e inculto, y epiléptico, este buhonero acabó creyéndose un licántropo, y en consonancia con ese calificativo actuaba contra sus víctimas como una bestia humana, aprovechando que les servía como guía para atravesar los bosques en el camino de la emigración. La película, uno de los mejores trabajos del director Pedro Olea, se tituló *El bosque del lobo* y era una aproximación realista al tema de la licantropía vista desde el punto de vista psiquiátrico y expresada en las coordenadas del cine social, con José Luis López Vázquez interpretando el papel de Benito Freire, más conocido como "Benito el Alobado", víctima de los rumores que ha despertado su epilepsia entre los habitantes de la comarca, que afirman que está poseído por el diablo y es un hombre lobo, lo que le llevará a cometer los asesinatos en noches de luna llena, enterrando luego a sus víctimas en el bosque de Ancines.

TRANSFORMACIONES: ROMASANTA, AULLIDOS, UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES...

Pedro Olea partió de la novela *El bosque de Ancines*, de Carlos Martínez-Barbeito, pero el mismo suceso real ha servido en fecha más reciente como base a otro largometraje ciertamente interesante para el tema que nos ocupa, *Romasanta, la caza de la bestia* (2004), dirigida por Paco Plaza con Julian Sands en el papel de licántropo, y partiendo de la novela del mismo título escrita por Alfredo Conde. Lo más destacado es la propuesta argumental que de algún modo intenta contarnos la otra cara de la moneda de la licantropía, esto es, se trata más de la experiencia de un lobo que se convierte en hombre que de un hombre que se convierte en lobo, y así lo expresa una muy conseguida transformación al revés que aporta la nota original del filme, dotado de una excelente ambientación y un diseño de producción muy cuidado, potente en su escenografía y arropado por una excelente fotografía de Javier Salmones. El mejor momento de

Romasanta, historia real de un asesino enajenado que mató a 13 mujeres para convertirlas en jabón, más cercana al territorio del asesino psicópata que al del hombre lobo, es sin duda la transformación, que llevó a cabo la firma DDT sin emplear los ordenadores, sino aplicando procedimientos más tradicionales que sin duda se han revelado como más terroríficos a la hora de mostrar licántropos en la pantalla, frente a los menos creíbles muñequitos diseñados y creados por ordenador para algunas escenas de películas como *Van Helsing* (2004) o *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (2004), que en ese sentido juegan en desventaja con los hombres lobo que mezclan animatrónica y actores maquillados en la producción británico luxemburguesa *Dog Soldiers* (2002).

Tal como afirmaba en cierta ocasión Jacinto Molina, uno de los elementos que contribuyen a producir más terror en los relatos de licántropos es precisamente la humanidad del hombre lobo, que según el director y actor español ha ido perdiendo peso a medida que se perfeccionaban las escenas de transformación introduciéndose en el maquillaje tradicional aplicado sobre el actor protagonista variantes que llegaron primero mediante el uso de modelos en animatrónica y posteriormente acabaron de aligerarse de manera alarmantemente poco terrorífica con la entrada del ordenador en la creación de los monstruos.

En ese sentido los responsables de plasmar la transformación licantrópica de Romasanta optaron por la tradición, y tras pasar una serie de sesiones encerrados en una jaula con lobos para estudiar de cerca a dichos animales, tomaron como referente visual la idea de una placenta como envoltorio para el ser que se transforma (similar inspiración a la aplicada por Kenneth Branagh en la escena de "alumbramiento" de su monstruo de Frankenstein). En total, la transformación de un lobo en humano (ya sabemos que el recorrido suele ser inverso), se llevó a cabo con un modelo en animatrónica de un lobo a tamaño natural y completo, junto con varias partes del cuerpo para atender a las necesidades de los planos cortos, a los cuales se aplicaron distintos mecanismos de salidas de aire o líquidos. A estas piezas del puzle se unieron también una cabeza con morro retráctil para el paso del lobo a un estado más humano y distintos pasos de maquillaje. Los planos más complejos de la transformación requerían el trabajo de diez manipuladores o marionetistas ocupados en manejar palancas y servomecanismos que ponían en marcha la fantástica mutación en un plató adornado con efectos especiales de lluvia real, no diseñada por ordenador, y rodeado por pantallas verdes en el que se filmó la secuencia por espacio de dos días.

Manuel Blanco Romasanta declaró en el juzgado de Verín que desde hacía 13 años se encontraba bajo la influencia de un maleficio que le convertía en lobo sin que pudiera evitarlo, circunstancia que desapareció el 29 de junio de 1852, poco antes de que fuera capturado por las autoridades en la localidad de Nombela. Reconoció que bajo el maleficio había devorado a sus víctimas, y afirmó que la transformación podía durarle entre dos y ocho días, paréntesis de tiempo en el que vagaba por los montes convertido en lobo. Para ilustrar el asunto, los responsables de la transformación de *Romasanta* consiguieron una de las transformaciones más aplaudidas del cine fantástico reciente, incluso en Estados Unidos, donde tienen bastante experiencia en este tipo de secuencias, especialmente desde que rodaron *Aullidos* (1981) y *Un hombre lobo americano en Londres* (1981).



Aullidos, realizada por Joe Dante, fue la primera de estas dos producciones que arrancó como proyecto cinematográfico, pero rápidamente se vio afectada por su competidora, *Un hombre lobo americano en Londres*, dirigida por John Landis. El encargado de maquillajes y animatrónica que había de hacerse cargo de la creación de los licántropos que aparecían en el filme, Rick Baker, dejó este proyecto para pasarse a la otra película, lo que complicó el rodaje y obligó a buscarle sustituto. Afortunadamente el trabajo desempeñado en esa área por Rob Bottin estuvo a la altura del encargo, que era eminentemente una puesta al día del mito de la licantropía en el cine en el cual se incluyeron numerosos guiños para los aficionados y homenajes a las figuras básicas del género, de manera que no sólo el director y productor Roger Corman y el periodista y coleccionista Forrest J. Ackerman hicieron sendos cameos, sino que los nombres de los personajes recordaban a directores relacionados con el mundo del hombre lobo, como George Waggner, Terence Fisher o Jacinto Molina, junto a fotos de actores como Lon Chaney hijo. Bien introducida a través de la figura de un asesino psicópata que resulta ser algo mucho peor, la película de Dante, basada en una novela de Gary Brandner y primera de una saga que alcanzó cinco secuelas, se diferenció de la de Landis en que elige claramente el terror y adopta la forma de una producción de serie B. Su presupuesto fue de tan sólo 1,1 millón de dólares y la escena en la que la protagonista se encuentra con el asesino en la cabina del sex shop se rodó en el garaje de la casa del director, lo que da una idea de los medios de producción empleados en el filme, que al menos pudo disponer de la animatrónica en lugar de trabajar con animación en stop-



motion, fotograma a fotograma, como estaba previsto inicialmente para ahorrar aún más costes. Al parecer los modelos preparados por David Allen para tal menester no acababan de convencer al director, quien decidió cambiar de método, empleando una mezcla de animatrónica, disfraces y maquillaje. A pesar de las limitaciones la película no sólo se ha convertido en un título de culto para los seguidores de los hombres lobo en el cine, sino que además fue un éxito de taquilla capaz de recaudar 18 millones de dólares.

Seguramente la posibilidad de contar con un mayor presupuesto fue uno de los motivos que llevó a Rick Baker a cambiar de barco y pasarse al mejor dotado proyecto de *Un hombre lobo americano en Londres*, presupuestada oficialmente en 10 millones de dólares, y diferenciada de la anterior en que se decantó por llevar a cabo un difícil ejercicio de mezcla de géneros, humor y terror, sin que el segundo cediera ante el primero, esto es, manteniendo un curioso equilibrio que Landis sacó adelante con habilidad (aunque él mismo había sido el responsable de lanzar en el cine las carreras de sus amigos John Belushi y Dan Akroyd, cuando los ejecutivos del estudio le propusieron que contara con ellos como protagonistas, se negó en redondo, porque no quería que la comedia acabara devorando la parte terrorífica de la historia), proporcionando al cine sobre licántropos algunos de sus momentos más terroríficos, y una de las mejores transformaciones de su historia que le hizo ganar a Baker un Oscar por el maquillaje.

Filmada en Londres y Gales, la película era un viejo proyecto de Landis, que hubo de esperar diez años para verla en pantalla. Había escrito el guión cuando tenía 19 años y trabajaba en el equipo de *Los violentos de Kelly*, protagonizada por Clint Eastwood y



filmada en la antigua Yugoslavia. Al parecer, al ver el ritual de un entierro del lugar y el folclore que rodeaba al mismo le vino a la cabeza la idea de dos culturas que chocan frontalmente y además la manifestación de las supersticiones. El resultado fue un clásico del género con el que todavía hoy juegan en desventaja otros filmes dedicados a parecido asunto, entre los cuales cabría destacar como los más interesantes *Miedo azul* (1985), basada en el libro de Stephen King *El año del lobo*, o la ya citada *Dog Soldiers*, cuyos artífices tuvieron el buen criterio de prescindir de las escenas y los licántropos creados mediante el ordenador porque estaban convencidos de que se había abusado de ese sistema en el cine de los últimos años, y por otra parte podían sacar al espectador de la trama al hacer que los efectos estuvieran por encima de lo que ocurría en la pantalla. Así las cosas, aplicaron una mezcla de animatrónica y actores y dobles maquillados y vestidos como hombres lobo, subidos sobre zancos para incrementar su altura. Tampoco Len Wiseman, director de *Underworld*, quiso volcar todos los efectos especiales de licantropía de la película en los gráficos por ordenador, y filmó varias escenas en imagen real, por ejemplo, la persecución de un hombre lobo al coche en el que viajan los protagonistas, que se filmó empleando un dispositivo de arnés sujeto al coche con un cable que facilitaba el desplazamiento del actor encargado de interpretar al hombre-lobo. En todo caso, dicha película aportó toda una mitología a la saga cinematográfica de este tipo de personajes que ha enriquecido la misma bebiendo de las fuentes de los juegos de rol *Vampiro: la mascarada* y *Hombre-Lobo: Apocalipsis*, y que tenía un curioso vínculo con la película de John Landis: el sonido de rugido emitido por el licántropo

al que persigue la vampira Selene por los túneles del metro es el mismo que se empleó en *Un hombre lobo americano en Londres*.

La otra aportación curiosa a la saga de los licántropos cinematográficos llegó con campanillas y reparto de estrellas, concretamente Jack Nicholson y Michelle Pfeiffer, en *Lobo* (1994), dirigida por Mike Nichols, cuyo rodaje se complicó en la tercera parte de la historia, precisamente la que contaba con más efectos ligados a la licantropía y las transformaciones, nuevamente desarrolladas por Rick Baker, quien en esta ocasión eligió como modelo a seguir para los hombres lobo una fórmula más próxima a la humanización del licántropo, respetando así la posibilidad de explotar al máximo la habilidad de Nicholson para infundir terror. Trabajando en una línea que recuerda al primer licántropo de la Universal en *El lobo humano* (1935), y a los maquillajes de Lon Chaney hijo, Baker apoyó la idea del director, según la cual lo interesante de la historia era mostrar cómo la transformación afecta a un hombre normal y un tanto perdedor al que la licantropía rescata de una vida cotidiana anodina, monótona y más bien desastrosa. Más drama que terror, con algunos toques de comedia, se podría decir que era una especie de versión de *Un hombre lobo americano en Londres* adaptada a un público menos juvenil, situado más allá de la cuarentena. Nichols también recuperó de *El lobo humano* el recurso argumental de la existencia de dos hombres lobo que acaban enfrentándose en una lucha que ciertamente no está tampoco en este caso demasiado conseguida como escena de acción, posiblemente porque al director no le interesa tanto el factor de terror propiamente dicho como el asunto intimista de la historia de amor entre una niña rica de vuelta de todo y un hombre maduro a punto de jubilarse que ve renacer sus fuerzas al convertirse en hombre lobo. Sin embargo, muchos son los aficionados que sobre todo recuerdan el poderoso atractivo de la seductora Michelle Pfeiffer en las últimas escenas de la película, cuando también ella empieza a seguir el camino de los lobos.

MUJERES PANTERA

Tal como afirmaba Sabine Baring-Gould, la licantropía es sólo una de las muchas formas de transformación que acogen las leyendas sobre personas capaces de convertirse en animales que podemos encontrar a lo largo y ancho del planeta, y aunque sin duda es la predominante en lo que a asuntos de ficción cinematográfica se refiere, no es la única. El otro personaje destacado en el cine de terror capaz de pasar de ser persona a ser animal es sin duda la mujer pantera, cuya primera aparición en la pantalla grande se produjo en la película de Jacques Tourneur *La mujer pantera* (1942), que no sólo introdujo esta variante de la licantropía, sino que además sirvió para incorporar al cine de terror una mayor madurez en sus argumentos, planteando la duda y la intriga del argumento sobre la base de indefinición en cuanto a la realidad o la ficción de los hechos narrados. ¿Se convierte o no Irina en pantera cometiendo una serie de horribles asesinatos o es víctima de una alucinación paranoide? La locura volvió de ese modo a cobrar verdadero protagonismo en el cine de terror, recuperando una línea de planteamiento argumental que se había iniciado en el Expresionismo alemán con *El gabinete del doctor Caligari*. Tourneur, que estuvo a punto de ser despedido del proyecto por el



supervisor de producción Lou L. Ostrow, consiguió sin embargo imponerse al mismo en cuanto al criterio de cómo mostrar a la pantera en pantalla, e hizo prevalecer su opción de rodearla de sombras para mantener la incógnita reduciendo la iluminación de las secuencias en las cuales el animal estaba implicado, contraviniendo los deseos de Ostrow, que pretendía mostrar al felino a plena luz. El resultado fue una película mucho más inquietante por las dudas que planteaba, y mucho más interesante que los títulos de la Universal sobre hombres lobo por cuanto su intriga estaba mejor construida y era más madura. El éxito de la película facilitó el rodaje de una secuela, dirigida por Rober Wise y Gunther von Fritsh con el título de *La maldición de la mujer pantera* (1944), donde seguía explorándose el lado psicológico del personaje, más que las propias transformaciones como elemento de corte espectacular. Así, la productora RKO, sello para el que se filmaron ambas películas, tomó el relevo de la Universal en lo que a suministrar miedo desde la pantalla se refiere.

Eso cambió con la nueva versión que rodó Paul Schrader con el título de *El beso de la pantera* (1982), protagonizada por Nastassia Kinksi, y con un presupuesto oficial de 18 millones de dólares. Más explícito en las transformaciones y en las secuencias gore, era menos evocador, pero también más espectacular, y trataba con mayor libertad la faceta erótica y sexual de la historia. El erotismo subversivo del argumento, que incluye el incesto. Tal y como ocurre habitualmente en el cine dedicado a la licantropía, la transformación se convirtió en un momento central del relato. Los primeros estadios de la transformación, que fue obra de Thomas R. Burman (quien también se ocuparía más

tarde de convertir a Michael J. Fox en un joven licántropo en *Teen Woolf, de pelo en pecho*, filmada en 1985, y en fechas posteriores se ha hecho cargo de los efectos especiales de series como *CSI* o *Anatomía de Grey*), se llevaron a cabo empleando el maquillaje aplicado sobre la propia Nastassia Kinski, aunque también se aplicó posteriormente el maquillaje a una doble de la actriz (Angie Brown) contratada para cargar con las sesiones más agotadoras de aplicación de prótesis en la fase más avanzada del proceso, si bien el trabajo con esta última no fue utilizado finalmente. El desarrollo de la transformación se completó con los modelos de animatrónica. Los primeros pasos de la transformación se llevaron a cabo tomando como modelo la figura de un gato que parecía salir del envoltorio humano.

KING KONG

Realmente muy pocos son los personajes que pueden presumir de haberse convertido en auténticos mitos icónicos del cine y permanecer como tales pasando de una generación a otra como si el tiempo no pasara por ellos. Tal es el caso del gorila gigante King Kong, protagonista de una película producida por la compañía RKO filmada en el año 1933, que fue la única competidora válida en el campo del terror de los *Drácula* y *Frankenstein* de la productora Universal. El gran atractivo del simio en ese sentido es que no sólo vendía miedo desde la pantalla, sino que estaba inaugurando una nueva manera de contemplar a los monstruos en el cine por la vía del gigantismo, que seguiría mostrándose singularmente eficaz durante décadas llegando hasta la actualidad, y además apostaba por el cine de aventuras exóticas como pareja para sus fragmentos de terror. El cóctel, sin duda explosivo para la época, ha seguido funcionando extraordinariamente bien en fechas posteriores, e incluso en la última versión sobre el mismo personaje, dirigida por Peter Jackson en el año 2005, consigue funcionar como el poderoso imán para los públicos de todas las edades que ha sido siempre. Los efectos son en esta última versión más sofisticados y añaden verosimilitud al relato, a la par que lo dotan de una espectacularidad que no le habíamos conocido a la historia hasta este momento, pero no cabe





duda de que lo que realmente sigue funcionando es la propia fórmula, es decir, todo aquello que estaba ya en la primera película del Rey Kong.

A la hora de buscar las fuentes de inspiración de los creadores de la película, lo que podríamos denominar sus antecedentes o influencias, acude rápidamente a la memoria *Los viajes de Gulliver*, publicada por Jonathan Swift en el año 1726 como un texto anónimo, y en la cual un viajero occidental sufre sendos encuentros con dos civilizaciones de las cuales le separa su tamaño. En Liliput, lugar en el que se desarrolla la primera parte del relato, el doctor Lemuel Gulliver comprueba que todo mide una sexta parte que en el mundo normal, lo cual le convierte en un gigante que se implicará en las guerras que allí se libran, ejerciendo como una especie de policía del mundo minúsculo aprovechándose de su gigantesco tamaño. Hay quien apunta que el autor estaba elaborando una metáfora en la que Gulliver vendría a ser el equivalente del Imperio británico. La segunda aventura lleva a Gulliver hasta Brobdingnag, un reino de gigantes seis veces mayor que el nuestro. La peripecia continuaba con otros viajes más, que llevan al protagonista a encontrarse con seres inmortales (en Luggnagg) y a convivir en un lugar habitado por una raza de caballos inteligentes (Houyhnhnm), para los cuales los humanos, a los que llaman yahoos, son unos seres toscos y poco cultos (lo cual nos remite a las peripecias narradas por Pierre Boulle en su novela *El planeta de los simios*). Sin embargo, por lo referido al simio que nos ocupa en este texto, está claro que las dos primeras aventuras de Gulliver, por otra parte las más conocidas, son las que pueden citarse como influencia de la película *King Kong* (1933). La novela de Swift contó con una adaptación cinematográfica que llevó a

cabo George Méliés en el año 1902, *Le voyage de Gulliver à Liliput et chez les géants*, pero para el tema que nos ocupa no será este largometraje, sino otro, concretamente *A la conquista del Polo*, filmado por el mismo director en el año 1912, el que influya más claramente en la concepción del gigantesco gorila Kong. En aquella película, un desvarío ambientado en el género de aventuras, un equipo de científicos se dirige hacia el Polo y tropieza con el Gigante de las Nieves, especie de monstruoso ser barbudo que complica la vida a los protagonistas y que fue concebido como una marioneta construida a tamaño real con un importante coste para la producción. Un amplio equipo de manipuladores de la misma ejercieron como titiriteros a tamaño XXL, y contribuyeron a dar mayor credibilidad al fantástico ser, considerado por los estudiosos del campo de los efectos especiales como un precedente de King Kong. Por otra parte en el año 1924 otro ser ejerció como estímulo e inspiración a los artífices de Kong, el gigantesco dragón Fafner, al que el héroe de *Los nibelungos* de Fritz Lang debe matar para conseguir su mítica invulnerabilidad.

Para completar el cuadro de influencias en King Kong hay que avanzar tan sólo un año más, hasta la adaptación al cine de la novela *El mundo perdido*, de Arthur Conan Doyle (que tan prolijamente saqueó Michael Crichton cuando escribió su *Parque jurásico*). En aquélla, como en la peripecia de Kong, un grupo de expedicionarios se interna en un territorio exótico y remoto para localizar un lugar en el que todavía habitan los gigantescos dinosaurios del pasado, y tras una variopinta gama de aventuras y encuentros con distintas especies de la fauna prehistórica acaban por poder escapar del lugar y regresar a la civilización, concretamente a Londres, donde exhiben la pieza viva que han cobrado durante la aventura, un brontosaurio, mostrado por los científicos como trofeo vivo y prueba palpable de que sus afirmaciones son ciertas. Sin embargo, la criatura escapa, sembrando el terror en la ciudad del Támesis. Esta película fue pionera en la aplicación con éxito del método stop-motion, de animación fotograma a fotograma, que sería la clave para dar vida no sólo a los dinosaurios sino también al gorila del título en *King Kong*. Además fue el campo de pruebas para el experto en efectos especiales Willis O´Brien (1886-1962), el hombre encargado de concebir y animar al ciclópeo simio años más tarde. O´Brien había empezado a interesarse siendo muy joven por el mundo de los dinosaurios, y en el año 1915 dirigió el cortometraje titulado *El dinosaurio y el eslabón perdido*, ocupándose años más tarde de realizar los trucos visuales para *The Ghost of Slumber Mountain* (1918), que narraba cómo era la Tierra en la época de los dinosaurios.

Pero O´Brian, que había pasado su juventud trabajando como guía para los paleontólogos que visitaban los yacimientos de fósiles cercanos a su casa, ambicionaba perfeccionar sus trucos visuales y la creación de dinosaurios, lo que le llevó a hacerse cargo de un proyecto que no llegó a convertirse en película terminada, *Creation* (1918), para la cual construyó distintas especies que posteriormente habían de ser empleadas en el rodaje de la primera versión de *King Kong*.

Un buen día, O´Brian fue contactado por la productora RKO para incorporarse a un proyecto que iban a dirigir Merian C. Cooper (1893-1973) y Ernest B. Shoedshack (1893-1979), quienes basándose en una historia de Edgar Wallace (1875-1932), que en su día fue el escritor más popular en Inglaterra, superado sólo por Charles Dickens,



iban a poner en marcha un proyecto de película de aventuras con sorpresa. La sorpresa era Kong, aunque en realidad el elemento más llamativo de la peripecia era la verosimilitud que aportaba a la misma la experiencia previa de Cooper y Shoedschack como documentalistas dedicados al campo de las películas de animales y las tribus exóticas, de tan señalado protagonismo en la trama. Concretamente Cooper fue influenciado para concebir este relato por las narraciones de viajes que le había hecho su amigo, el explorador W. Douglas Burden, sobre todo el viaje que éste había hecho en el año 1926 a la isla de Komodo, en Malasia, para capturar su especie más pintoresca, el denominado Dragón de Komodo. Entre las referencias que consultó también para desarrollar el filme se contaban no sólo las aventuras de *Tarzán, el rey de los monos*, escritas por Edgar Rice Burroughs, sino las pinturas sobre dinosaurios de Charles R. Knight y el libro de Frank Buck *Tráelos vivos*, publicado en 1930 y en el cual el cazador contaba sus expediciones de captura de animales vivos para nutrir a los zoológicos y los circos de Estados Unidos, especialmente el de Barnum y Bailey, que presumía de poseer el simio más grande en cautividad, bautizado como Gargantúa (homenaje al célebre gigante de Rabelais, padre de Pantagruel).

La película fue titulada de distintas formas durante su producción, pasando de ser *La Bestia* a ser *El mono*, *Rey Mono* y *Kong* (la palabra malaya para gorila, que Selznick consideró demasiado oriental para el público norteamericano y por ello le añadió el definitivo *King*), y se rodó en los mismos estudios interiores en que se había filmado *El malvado Zaroff* (1932), otro clásico del cine fantástico. Pero el verdadero protagonista era

sin duda King Kong, y dicho personaje, al contrario que el reparto de actores reclutados para la ocasión, no sólo no era humano, sino que ni siquiera era de carne y hueso. En realidad el trabajo comenzó en 1931 cuando el productor David Selznick compró la historia de Cooper y *Creation*, el proyecto no terminado de O´Brien, alguna de cuyas escenas podían emplearse en esta nueva película. Así fue como la esposa de Ernest B. Shoedshack, Ruth Rose, que era la compañera de su marido y de Cooper en este tipo de proyectos, empezó a preparar un primer borrador del guión, titulado en aquel momento *La octava maravilla del mundo*, en el cual incorporó la escena en la que el simio gigante va liberando de ropa el cuerpo de Ann Darrow (personaje que, dicho sea de paso, se inspiraba en ella misma), y se queda contemplándola extasiado. La escena, una especie de remedo de strep-tease, era un homenaje al pasado como bailarina de la propia Rose. Tal momento añadió a la película un aire de pesadilla con ribetes eróticos que sin duda fue potente combustible para el éxito del filme, en quien algunos estudiosos tentados por exprimir a Freud han querido ver la expresión de un miedo de los ciudadanos blancos de los Estados Unidos por las leyendas de supremacía sexual de la minoría negra sometida todavía a la segregación racial en aquel país en el momento en que se rodó el filme. Siguiendo ese razonamiento, parte de la popularidad de la fábula de Kong estaría motivada por una especie de morbo alimentado por la idea de las relaciones interraciales, más que por el planteamiento zoofílico del asunto.

La película se filmó con un presupuesto de 650.000 dólares, en el que quedaron incluidos los 220.000 dólares invertidos en comprar parte del negativo de *Creation*. Willis O´Brien y su equipo se pusieron a trabajar en los modelos de miniaturas y a tamaño real que iban a ser necesarios para representar al simio, ayudados por el escultor Marcel Delgado, que ya había trabajado en *El mundo perdido* y que ahora esculpió dos modelos del rostro de Kong, uno que le hacía parecer más humano y otro que le alejaba de nuestra especie mirando hacia atrás en la cadena evolutiva. Merian C. Cooper rechazó la humanización de Kong y obligó a Delgado a esculpir un rostro aún más simiesco para el personaje que fue el que finalmente marcó la pauta en las dos cabezas empleadas para recrearlo en la pantalla, además de una tercera construida a tamaño real para emplearla en los primeros planos. La diferencia entre las dos primeras cabezas se observa especialmente entre la de aspecto más alargado, que aparece en las escenas en que Kong arroja del tronco a los marineros y en la pelea con el tiranosaurio, y la más redonda aparece en el resto del metraje que se desarrolla en la Isla del Cráneo y en la ciudad de Nueva York. Se ha barajado la posibilidad de que la primera versión corresponda a unas bobinas de prueba realizadas para vender el proyecto a los ejecutivos de RKO en un pase que se celebró en 1932, y luego fuera aprovechada para ahorrar costes.

Los rumores que han circulado sobre el rodaje afirman que los propios Cooper y Shoedshack, aficionados a la lucha libre, sirvieron como modelos reales para las criaturas monstruosas en las peleas de Kong con los dinosaurios. Otras murmuraciones señalan que se emplearon entre seis y dos miniaturas de Kong para la filmación, siendo este último el número que parece confirmarse a tenor de las declaraciones de algunos de los participantes en el proyecto, ambas con una medida de 45 centímetros y modeladas por Marcel Delgado. Curiosamente la prensa acogió todo tipo de extraños rumores sobre la forma en



que se había rodado la película, y la verdadera naturaleza de King Kong, que según una noticia publicada por el periódico *Chicago Sun Times*, fue interpretado por un actor, Ken Roady, que afirmaba haber cobrado 150 dólares por semana por vestirse con un disfraz de gorila que en realidad nunca existió (aunque ese método sería empleado más tarde en el remake de la película rodado en los años setenta). En el Kong original los armazones metálicos de las figuras fueron recubiertos de goma esponjosa para simular la estructura muscular, cubriendo posteriormente dicho armazón con piel de conejo marrón. La cara se esculpió utilizando principalmente látex, y cuando terminó el rodaje, una de esas figuras fue desmantelada y las piezas metálicas de su armazón fueron incorporadas a otras miniaturas para distintos proyectos, mientras que la figura restante se conservó para dar lugar a Kiko, el simio gigante, pero de tamaño algo más reducido, que protagonizó la secuela *El hijo de Kong* (1933), dirigida por Ernest B. Shoedshack y considerablemente más infantilizada que el original. A Delgado le bastó con formar una nueva cabeza y un nuevo cuerpo sobre el armazón metálico de Kong para dar lugar al nuevo simio, cubriendo el conjunto con una piel más clara para diferenciarlo del original. Un método similar se aplicó al rodaje de otra película que intentó explotar el filón de los simios gigantes, *El gran gorila* (1949), dirigida también por Shoedshack y cuya nueva versión, *Mi gran amigo Joe* (1998) fue uno de los motivos, junto con el fracaso de la versión americana de *Godzilla* dirigida por Roland Emmerich, que obligó a Peter Jackson a tener que esperar varios años para hacer realidad su proyectada nueva versión de *King Kong*. En *El gran gorila* sí llegaron a emplearse seis modelos de simio a escala, cuatro figuras de 43 centímetros, otra de 13 centímetros y un busto a tamaño real para los primeros planos.

La saga de los gorilas gigantes en el cine prosiguió con una coproducción entre Inglaterra y Estados Unidos, *Konga* (1961), dirigida por John Lemont, y protagonizada por un científico que tras permanecer en África durante una larga temporada ha descubierto un secreto para incrementar el tamaño de plantas y animales, haciendo la prueba sobre un chimpancé, Konga, que se dedica a hacer pedazos la ciudad de Londres. Rodada en Inglaterra y conocida popularmente en su momento como "el King Kong británico", fue la producción con más efectos especiales en la filmografía del productor estadounidense Herman Cohen (1925-2002), uno de los cultivadores de la serie B con bajísimos presupuestos y claramente decantada hacia la explotación de los géne-



ros fantástico, ciencia ficción y terror. Los efectos especiales de la película se desarrollaron en los laboratorios de la firma británica Rank, aplicando el sistema de luces amarillas de sodio, que permitía un mejor trabajo con las miniaturas sobre fondos pintados. De hecho, *Konga* fue la primera película que empleó este procedimiento muy codiciado por los encargados de hacer animación en *stop-motion* (ver Ray Harryhausen). El presupuesto de la película fue de 500.000 dólares, pero la aplicación de este sistema y la calidad del resto de los efectos especiales aplicados en el filme, que ocuparon 18 meses de trabajo, consiguió, según el propio Cohen, que muchos pensaran que había costado más de un millón.

Poco más tarde, en el año 1962, Inoshiro Honda hizo realidad una idea que había escrito Willis O´Brien, enfrentando al simio gigante con su émulo japonés en *King Kong contra Godzilla* (1962), producción japonesa que por primera vez mostró a ambos monstruos en color, aunque los productores japoneses estaban convencidos de que su versión de King Kong, realizada como es tradicional en sus películas de monstruos gigantes, con un actor disfrazado pateando decorados en miniatura, resultaba tan ridícula que a la hora de montar los primeros carteles promocionales del filme eligieron mezclar imágenes de la versión de *King Kong* de 1933 con fotos de Godzilla. Inicialmente Inoshiro Honda había querido emplear la animación en stop-motion, pero el coste de tal método resultó prohibitivo para el cine japonés, y optó por seguir el método de actores disfrazados.

Por otra parte, la película era en realidad una drástica modificación del argumento original de O´Brien, que en realidad había pensado en *King Kong contra Frankenstein*, siendo su versión de Frankenstein una criatura gigante construida con trozos de distintos animales.

Sea como fuere, el éxito de la película propició la realización de una nueva aventura con el simio gigante como protagonista titulada *King Kong se escapa* (1967), que Honda dirigió sobre un argumento en el que el King Kong de carne y hueso medía sus fuerzas con una copia robótica de sí mismo, Mechani-Kong. El actor encargado de vestir los dos disfraces de Kong realizados para la película fue Haruo Nakajima, que también se ocupó de dar vida a Godzilla (ver Godzilla).

El siguiente paso en la trayectoria cinematográfica de King Kong fue la nueva versión del original puesta en marcha por el productor Dino De Laurentiis en el año 1976 con 24 millones de dólares de presupuesto. Dirigida por John Guillermin (aunque previamente les fue

ofrecida a Roman Polansky y a Sam Peckimpah), y protagonizada por Jessica Lange, que fue lanzada como mito erótico con este largometraje, la película contó con una nueva versión de Kong. Inicialmente el creador de criaturas Carlo Rambaldi, al que se deben seres como Alien y el E.T. de Steven Spielberg, y que se había incorporado al proyecto recomendado por el director Mario Bava, que había sido la primera elección de De Laurentiis para ponerse al frente de los efectos especiales de la película, diseñó un costoso gorila mecánico que habría de ser construido a tamaño real, pero fue superado por el diseño mucho más barato de un traje de gorila llevado a cabo por Rick Baker. Lo cierto es que el robot construido por Rambaldi tenía un aspecto tan ridículo que fue desplazado por la opción del propio Rick Baker disfrazado en paisaje de miniaturas, mientras la versión mecánica se empleaba únicamente en la escena en que se muestra por primera vez en Nueva York y en un breve momento al pie de las hoy desaparecidas torres gemelas del World Trade Center (dicho sea de paso, los empleados del Empire State Building protestaron porque su edificio, en el que culminaba la película original, había sido desplazado por esta otra edificación en el desenlace del remake). Posteriormente Baker volvería a disfrazarse de simio en películas como *Greystoke, la leyenda de Tarzán, el rey de los monos, Gorilas en la niebla* y el remake de *El planeta de los simios* dirigido por Tim Burton. Denominó a su técnica *suit-motion*, como guiño de homenaje al *stop-motion* aplicado en el primer *King Kong*. El método era sin embargo algo pedestre, una evolución del aplicado por los nipones en las películas de monstruos gigantes tipo Godzilla y sin duda ésta es una de las diferencias esenciales que separa a esta segunda versión de King Kong de la filmada por Peter Jackson. Lo que ocurrió fue que entre la primera y la segunda película los efectos especiales no habían evolucionado tanto como entre la segunda y la tercera versión, que ha puesto a funcionar a pleno rendimiento el progreso registrado en el campo de las imágenes diseñadas por ordenador. El verdadero impulso al campo de los efectos especiales aplicados al cine llegó un año después de que se rodara el segundo King Kong con *La guerra de las galaxias*, de George Lucas. La panoplia de trucos del filme producido por Laurentiis se completó con una garra gigante del simio en la que se filmaron las eróticas escenas del strip-tease a que es sometida Jessica Lange, más explícito que el protagonizado por Fay Wray en la película original.



La productora Universal tenía su propio proyecto sobre el tema, un remake mucho más fiel al original que habría de titularse *La leyenda de King Kong*, y que estaría

ambientado en los años treinta, la misma época de la película original (idea que ha recuperado Peter Jackson en su versión de 2005), pero este proyecto quedó en dique seco al estrenarse esta otra versión distribuida por Paramount. Previamente otra productora, la británica Hammer, había intentado incorporar a King Kong a su catálogo de monstruos clásicos, pero tras un visionado de algunas escenas de prueba de efectos especiales desistió de poner en pantalla una nueva versión. Dicho test se recuperó posteriormente para ilustrar un anuncio de Volkswagen.

Finalmente, tras su fallido intento en 1996, previo a meterse de lleno en la adaptación de *El señor de los anillos*, Peter Jackson ha conseguido llevar al cine en 2005 una versión puesta al día en lo referido a los efectos especiales, con más de 800 tomas de dichos efectos, y un presupuesto que se ha ido incrementado al mismo tiempo que el metraje de la película, de los 150 millones de dólares iniciales para dos horas de duración, a 175 millones por dos horas y media, y finalmente a algo más de 200 millones para un metraje final de 3 horas. Jackson convenció a los ejecutivos del estudio que produce el filme después de proyectarles uno de los momentos más espectaculares del mismo, el enfrentamiento de Kong con varios tiranosaurios, que supera lo visto hasta el momento en toda la saga de *Parque Jurásico* y además incorpora importantes variantes de acción sobre las peleas de Kong en la isla vistas en versiones anteriores. Por otra parte, Jackson ha recuperado el momento en el que los marineros lanzados desde el tronco del árbol caen a un desfiladero habitado por arañas y escorpiones gigantes que proceden a devorarlos, momento que al parecer llegó a rodarse pero fue posteriormente eliminado del montaje final de la primera película, y se ha convertido en un preciado lugar común mítico para los seguidores de King Kong.

Jackson abomina de la versión producida en los años setenta, es un rendido admirador del original, y afirma que ha pretendido retomar el hilo de la humanización de Kong empleando para ello el mismo sistema de diseño de criaturas por ordenador que le permitió crear al Gollum de *El señor de los anillos*, con Andy Serkis repitiendo en el papel de inspiración para los diseñadores, esto es, interpretando al King Kong más humano y realista que ha conocido el cine hasta el momento. Espectacular, trepidante, tan gigantesca como su propio protagonista, la película, que se rodó en Nueva Zelanda, tierra natal del realizador, tiene una sola pega a la vista de quien esto escribe: la historia de la rubia Ann y el gorila ha sido desprovista del marcado talante erótico que gozaba en versiones anteriores, quedando en un nivel más platónico y apto para todos los públicos que da como resultado una versión un tanto descafeinada de un elemento esencial en la leyenda de King Kong.

RAY HARRYHAUSEN: REY DE LOS MONSTRUOS MITOLÓGICOS

Ray Harryhausen nació en Los Ángeles en 1920. Uno de los momentos clave en su vida fue cuando asistió con trece años a la proyección de *King Kong*, en el Chinese Theatre de Los Ángeles. La tía de Ray era enfermera y atendía a la madre de Sid



Grauman, propietario de la sala de cine, que le facilitó entradas para ver la película. Quedó tan impresionado con los efectos del largometraje, obra de Willis O´Brien, que comenzó a estudiarlos por su cuenta, intentando aprender todo lo que pudo del proceso conocido como *stop-motion*. Consiste, básicamente, en filmar fotograma a fotograma una miniatura articulada del monstruo de turno, que cambia de posición con cada toma. Cuando la película se proyecta a su velocidad normal, da la impresión de que la criatura cobra vida para moverse por sus propios medios. Como recuerda el propio Harryhausen, "*King Kong* me obsesionó durante años. Nunca había visto algo como eso antes. No sabía cómo lo habían hecho y creo que en eso radicaba su atractivo. Con el paso del tiempo me fui dando cuenta de que era eso lo que quería hacer en la vida. Había construido algunas maquetas en arcilla de los animales prehistóricos de los pozos de alquitrán de La Brea y cuando vi *King Kong* me di cuenta de que se podía animar las figuras. Por suerte, un amigo de mi padre trabajaba en la RKO y lo sabía todo sobre la *stop-motion*. Gracias a él pude comenzar a realizar pruebas en mi garaje".

Uno de los proyectos del joven Harryhausen, llevado a cabo en los años cuarenta, fue una película llamada *Evolution*, en la que se narraba la evolución de la vida sobre la Tierra. En ella podría dar rienda suelta a otra de sus grandes aficiones: los dinosaurios. Una de las influencias reconocidas por el propio Harryhausen fueron las creaciones de Charles R. Knight, que se dedicó a reconstruir el aspecto de los dinosaurios a partir de los esqueletos descubiertos en yacimientos de fósiles. Los modelos de Knight, mucho más impactantes que un simple conjunto de huesos unidos entre sí, se convir-

tieron en una importante inspiración para él. Acudía a verlos al Museo del Condado de Los Ángeles siempre que podía. Sus padres, Fred y Martha, ayudaban a menudo a Ray a construir sus criaturas. El oficio del padre, mecánico, le hacía la víctima perfecta para construir los esqueletos articulados de las bestias, mientras que su madre le ayudaba a recubrirlas. En una ocasión la paciente mujer llegó incluso a "cederle" un abrigo de pieles para recrear la piel de un mamut. Curiosamente, la miniatura del mamut es el único modelo de aquel trabajo que aún se conserva, sobre todo porque no llegó a ser animado y la estructura externa no ha sufrido apenas daño.

Cuando comenzó a trabajar en *Evolution*, Harryhausen se percató de que necesitaría demasiado tiempo para completar tan ambicioso proyecto. Sólo llegó a realizar una secuencia en la que un Apatosaurio, un dinosaurio herbívoro, era atacado por un Allosaurio, saurio carnívoro nativo de Norteamérica que medía cerca de diez metros. Otro contratiempo que acabó definitivamente con *Evolution* fue la aparición del filme de Disney, *Fantasía*, en uno de cuyos capítulos se narraban los orígenes de la vida en la Tierra, la misma idea en la que se centraba el trabajo de Harryhausen.

A pesar de ser un proyecto inacabado, la excelente factura de los efectos especiales utilizados en el material de *Evolution* le sirvieron como tarjeta de presentación. Gracias a ella logró entrar a trabajar a las órdenes de George Pal, con el que colaboró en cortometrajes para la Paramount. Posteriormente, y ya en plena Segunda Guerra Mundial, Harryhausen siguió desarrollando sus habilidades durante su estancia en el Cuerpo de Señales de la Armada estadounidense, en el que realizó una serie de películas de aprendizaje destinadas a la tropa. No fue lo único que obtuvo de su paso por el ejército, ya que aprovechó para comprar varios metros de película sin usar y la empleó en realizar nuevos cortometrajes infantiles reunidos bajo el título de *Los cuentos de Mamá Ganso*. Tras abandonar el ejército, logró vender los cortos a Baley Films, productora que los distribuyó por diferentes colegios.

También guardó tiempo para presentar sus trabajos a Willis O´Brien, con el que había querido trabajar desde que vio *King Kong*. De hecho se da la circunstancia de que Harryhausen ya le había conocido cuando era más joven. Estando en el colegio vio un día a una niña leyendo un libro sobre *King Kong*. El libro en cuestión era el guión de la película y la niña, la sobrina de O´Brien. Después de trabar amistad con ella logró conocer en persona su tío, al que enseñó algunas de sus estatuas de dinosaurios hechas con barro. O´Brien le aconsejó que estudiara algo de anatomía porque las patas de sus dinosaurios parecían salchichas. Sin embargo los trabajos de Harryhausen habían mejorado mucho con los años y O´Brien se decidió a contratarle para trabajar en los efectos de *El gran gorila* (*Mighty Joe Young*), dirigida por Ernest B. Schoedsack, en los que también intervino Marcel Delgado. Harryhausen trabajó en ellos durante un año, encargándose de las escenas en las que aparecía el gorila gigante. Para representar a dicha criatura se construyeron seis modelos diferentes del simio y tres decorados en miniatura. La película logró beneficios muy aceptables y fue galardonada con un Oscar a los Mejores Efectos Especiales en 1949, premio que reconoció la pericia de Harryhausen, ya que al finalizar el largometraje se había encargado de más del ochenta por ciento de los efectos del mismo.

La fama de sus habilidades aumentó con *El monstruo de tiempos remotos (The Beast From 20,000 Fathoms)*, dirigida por Eugene Lourie en 1953 y protagonizada por Paul Christian, Paula Raymond, Cecil Kellaway y un joven Lee Van Cleef. Precursor de las vandálicas aventuras de cierto saurio gigante japonés conocido como Godzilla, el monstruo del título era un Rhedosaurio, una especie nueva de dinosaurio inventada expresamente para el largometraje. Un falso rumor que ha corrido a lo largo de los años asegura que el nombre del dinosaurio se creó con las iniciales de Ray Harryhausen, R.H., acompañadas del sufijo -saurio. Debido a unas pruebas atómicas realizadas en el Ártico, un ejemplar de dicha especie ficticia se despierta de un sueño de siglos para volver a su lugar habitual de reproducción, que resulta ser la ciudad de Nueva York.

Cuando el proyecto se encontraba en sus primeras fases e incluso contaba con otro título, *Monster From The Deep*, el productor Jack Dietz contactó con Harryhausen. Dietz había visto la secuencia de *Evolution* y estaba interesado en contar con él para desarrollar los efectos especiales. Harryhausen comenzó a trabajar junto al realizador Eugène Lourié, que había sido previamente diseñador de producción. Durante el rodaje la relación entre ambos fue bastante amistosa y Lourié dejó que Harryhausen trabajase a su antojo sin ningún tipo de cortapisas.

El proyecto, que contaba con un modesto presupuesto de apenas 220.000 dólares, tenía su origen en una ilustración que acompañaba a un relato publicado en el *Saturday Evening Post*. En ella se podía ver a un monstruo prehistórico surgiendo del mar para derribar la torre de un faro. La historia que ilustraba era obra de Ray Bradbury y se titulaba *La sirena de la niebla*. Dietz acabó comprando los derechos del relato y se incluyó una secuencia en la película en la que el Rhedosaurio destroza un faro.

Bradbury y Harryhausen se conocían desde hacía tiempo. Su amistad se había forjado asistiendo a las sesiones baratas de los cines de barrio para ver títulos como *King Kong* o *Los últimos días de Pompeya*. Ambos se habían conocido al coincidir en la Sociedad de Ciencia Ficción de Los Ángeles, un club de aficionados a la ficción científica que solía reunirse los jueves por la noche en la Sala Marrón de la cafetería Clifton de Los Ángeles. Harryhausen había tenido noticia del club a través de Forrest J. Ackerman, coleccionista y futuro editor de la revista *Famous Monsters of Filmland*. Tras asistir a una proyección de *King Kong* en un cine situado en un suburbio de la ciudad, Harryhausen se quedó muy impresionado con unas fotografías de la película expuestas en la entrada del cine. Decidido a obtener copias de las mismas, se dirigió al gerente de la sala para pedírselas prestadas. Sin embargo las fotografías no eran propiedad del cine, sino de Ackerman, con quien Ray se puso en contacto después de que el director de la sala le facilitara su teléfono. Forrest accedió a prestárselas y además le recomendó que asistiera a las reuniones del club en la cafetería Clifton, iniciando así una relación de amistad que se prolongaría durante años.

En *El monstruo de tiempos remotos* Harryhausen empleó una técnica que él describe como "Proceso de Sándwich" y que posteriormente se conocería como *Dynarama* o *Dynamation*. En la misma se proyecta la imagen real, filmada previamente con los actores, sobre una pantalla pequeña en la que se inserta el material del monstruo animado mediante la *stop-motion*. Ambos materiales se combinan posteriormente, con lo que se

pueden insertar en entornos reales las escenas obtenidas con las miniaturas animadas de las criaturas.

El proceso de creación del Rhedosaurio pasó por diversas fases, en las que Harryhausen realizó varios cambios en el aspecto del gigantesco reptil, que pasó de poseer una cabeza de aspecto redondeado para ir evolucionando hacia una cabeza más parecida a la del Tiranosaurio Rex. El padre de Harryhausen le ayudó a construir el esqueleto metálico articulado del Rhedosaurio, sobre el que luego colocaron una musculatura de goma. Entre el esqueleto y la musculatura situaron una capa de algodón para evitar roces entre ambas. La piel de la criatura, hecha de látex, fue el último elemento que completaba la miniatura, y estaba moldeada a partir de las escamas de un cocodrilo. También se construyó una marioneta de la cabeza, de dieciocho centímetros, que se operaba con una sola mano. La solución no satisfacía a Harryhausen, ya que consideraba que el material obtenido con ella era poco realista. Únicamente se utilizó en dos escenas, aquélla en la que el Rhedosaurio mira a través de la ventana de un barco y otra en la que ataca el faro. En ambas la ventana estaba empañada por el agua para enmascarar el aspecto poco real del modelo.

Una vez completada la película, Jack Dietz se la enseñó a los ejecutivos de la Warner, que, impresionados por el resultado, decidieron adquirirla por 450.000 dólares. "Dietz se lamentaría después de haberla vendido", señaló en una ocasión el propio Harryhausen "ya que luego recaudó millones en taquilla".

A mediados de los cincuenta, y tras realizar una incursión en la pequeña pantalla con una adaptación del popular cuento *La liebre y la tortuga*, Harryhausen formó equipo en Columbia con el productor Charles H. Schneer, que era conocido por ser un tipo bastante agradable en la vida privada y un auténtico déspota durante los rodajes. Ambos colaboraron a lo largo de trece películas y su relación laboral se prolongó durante tres décadas. Su primer proyecto juntos fue *Surgió del fondo del mar* (*It Came From Beneath the Sea*), dirigida por Robert Gordon en 1955 y protagonizada por Kenneth Tobey, Faith Domergue y Donald Curtis. En un principio debía ser una película en tres dimensiones, sin embargo la fiebre 3-D comenzaba a decaer y se optó por el método tradicional. Rodada en blanco y negro, el proyecto comenzó a gestarse un año antes de que comenzara el rodaje, espacio de tiempo que Harryhausen aprovechó para crear el monstruo protagonista, un pulpo gigante que reside en el Océano Pacífico, y al que un buen día se le ocurre atacar la ciudad de San Francisco y su emblema más conocido, el puente Golden Gate. La idea no sentó demasiado bien al edil de la ciudad, que decidió no apoyar la producción, lo que llevó a filmar casi de forma clandestina el material de imagen real centrado en el puente. Harryhausen se había acostumbrado a realizar los efectos contando con presupuestos bajos, por lo que decidió que la mejor forma de abaratar gastos era que el pulpo contara sólo con seis tentáculos en lugar de los ocho habituales.

El siguiente proyecto de Schneer y Harryhausen fue *La Tierra contra los platillos volantes* (*Earth Vs. The Flying Saucers*), dirigida por Fred F. Sears en 1956 y que contó con Hugh Marlowe, Joan Taylor y Donald Curtis como protagonistas. El guión, escrito por George Worthing Yates y Harold Marcus, se basaba en una historia de Curt Siodmak. Harryhausen era un gran aficionado a los textos del escritor británico de ciencia ficción

H.G.Wells, sobre todo a la novela *La guerra de los mundos*, que el genio de los efectos especiales había intentado adaptar a la pantalla a finales de los cuarenta. Sin embargo su intención era respetar la época en la que se desarrolla la historia, la Era Victoriana, lo que habría hecho necesario un importante desembolso en cuanto a vestuario y decorados, sin contar con el gasto de los efectos especiales. Esta circunstancia hizo imposible el proyecto y puede ser una de las razones por las que únicamente una producción inglesa realizada para televisión en 2005, coincidiendo con la versión de Spielberg, ha respetado la época en la que se desarrolla la novela original. El resto de las adaptaciones han trasladado a la actualidad la invasión marciana de la Tierra.

El trabajo de Harryhausen en dicho proyecto le sirvió sin embargo para *La tierra contra los platillos volantes*, en la que aplicó lo que había aprendido con sus intentos para crear los trípodes de los marcianos. Una curiosidad sobre este largometraje es que parte de sus escenas se emplearon posteriormente en otro título dirigido también por Fred F. Sears, *The Giant Claw*, estrenada en 1957 y protagonizada por Jeff Morrow y Mara Corday. Se utilizaron sobre todo las secuencias de caos y destrucción, cambiando únicamente la identidad del agente provocador, que pasó de naves extraterrestres a un pájaro gigante, venido también de otro planeta y empeñado en medir sus fuerzas con unos aviones a reacción. Ya de por sí la historia es más bien delirante, con un buitre del espacio exterior que llega a la Tierra de excursión y que cuenta con un campo de fuerza que le protege de cualquier daño (dicho sea de paso, un argumento muy propio de las películas japonesas de Godzilla). Los militares y científicos de turno consiguen desarrollar un método para penetrar el escudo del monstruo, que se ha instalado en lo alto del edificio Empire State. En lo que no repararon los responsables de tamaña chapuza, uno de ellos el productor Sam Katzman, es que los efectos de Harryhausen destacarían sobre los desarrollados expresamente para *The Giant Claw*, en los que se puede ver un ave gigante pobremente animada, más cercana a la Gallina Caponata de Barrio Sésamo que a cualquier creación de Harryhausen.

El mismo año en el que el mentado pollo alienígena hacía de las suyas en las taquillas, Harryhausen estrenaba otro de sus trabajos, *The Animal World*, documental en el que volvió a trabajar junto al ídolo de su niñez, Willis O´Brien. Se trataba de un proyecto desarrollado apresuradamente y en el que ambos se pusieron a las ordenes de Irwin Allen, posteriormente célebre por la explotación del subgénero de catástrofes. En el filme se intentaban mezclar la teoría de la evolución elaborada por Charles Darwin con las ideas creacionistas de la Biblia. O´Brien y Harryhausen se encargaron de la única parte del largometraje medianamente aceptable, la protagonizada por los dinosaurios. Se trata de una producción poco conocida que además se encuentra dividida en diversas partes, ya que los derechos han revertido a los directores de fotografía que trabajaron en ella y que hoy en día conservan la propiedad del trabajo que realizaron. Curiosamente la productora únicamente conserva los derechos del fragmento en el que trabajaron O´Brien y Harryhausen. En el rodaje también se emplearon maquetas construidas por Arthur Rhodes, encargado de los efectos especiales en la Warner Bros. Dichas maquetas fueron elaboradas a partir de ilustraciones y bocetos realizados por Willis O´Brien. Una vez más Harryhausen fue contratado para una tarea específica,

animar las criaturas de las secuencias con dinosaurios, pero acabó interviniendo en otras escenas más realistas que requerían también efectos especiales y que le ocuparon cerca de seis semanas de trabajo. Al finalizar la producción, Harryhausen había intervenido en los 13 minutos del segmento de los dinosaurios y en 20 minutos más de otros fragmentos repartidos por la película, que se han convertido en uno de sus trabajos menos conocidos.

Harryhausen viajó a Venus para su siguiente colaboración con Schneer, *El monstruo del espacio exterior* (*20 Million Miles To Earth*), de 1957, que contó con Nathan Juran como director y cuyo reparto estaba formado por William Hopper, Joan Taylor y Frank Puglia. En esta película la primera nave espacial humana que ha logrado posarse en Venus, bautizada como XY-21, retorna a la Tierra para estrellarse en el mar Mediterráneo. Los únicos supervivientes de la catástrofe son uno de los astronautas, el coronel Calder, y un huevo que contiene un venusino cuyo metabolismo en contacto con la atmósfera de la Tierra hace que comience a crecer para convertirse en un monstruo gigante. Tras recorrer Italia, acaba sembrando el caos en Roma, donde morirá abatido por los humanos el Coliseo. En un principio el proyecto debía titularse *The Great Ymir*, nombre que hacía referencia a la criatura. Curiosamente los aficionados conocen por Ymir al ser de Venus, a pesar de que dicho nombre no se menciona en el largometraje. El nombre proviene de la mitología nórdica y se refiere al gigante del hielo que mataron Odín y sus hermanos para crear el mundo.

El germen del guión se encontraba en una historia desarrollada por el propio Harryhausen, titulada *Los elementales*, en la que unos huevos extraterrestres llegan al planeta. En su interior contienen unas criaturas con forma de murciélago que aterrorizan a los humanos. Harryhausen escribió junto a Charlotte Knight la historia en la que se basa el guión del largometraje, obra Bob Williams y Christopher Knopf.

Se crearon tres versiones del monstruo: una articulada para la mayor parte del trabajo de animación, un segundo modelo de menor tamaño que contaba con menos puntos de articulación, y un tercero que era únicamente una maqueta no articulada de la criatura.

La secuencia más recordada del largometraje es aquella en la que Ymir se enfrenta a un elefante después de escaparse del zoológico en el que estaba recluido. Lo más alabado de la secuencia fue lo real que parecía el paquidermo a pesar de ser una miniatura animada como el monstruo alienígena. Obviamente resulta mucho más complejo animar una criatura real conocida e incluso vista por el público que un monstruo de fantasía fruto de la imaginación de guionistas, productores o directores.

Para recrear el laboratorio en el que los humanos mantenían sedado a Ymir se utilizó un escenario de los Estudios Columbia casi vacío en el que se instaló la mesa gigantesca sobre la que reposa el monstruo. Ray tuvo además la oportunidad de trabajar con una nueva película de la marca Kodak que contaba con un grano menor, algo esencial para combinar el material de efectos especiales con las tomas de imagen real. Con el tipo de película con el que había trabajado hasta la fecha se hacía muy difícil repetir tomas cuando se manipulaban las miniaturas, ya que el ojo del espectador percibía la diferencia del grano al compararlas con las de imagen real. Eso obligaba a Harryhausen a tener mucho



8th WONDER OF THE SCREEN!
THE 7th VOYAGE OF SINBAD
DYNAMATION
DYNAMATION
THE 7th VOYAGE
DYNAMATION
THE 7th VOYAGE
DYNAMATION
THE 7th VOYAGE
DYNAMATION
THE 7th VOYAGE
DYNAMATION
THE 7th VOYAGE
DYNAMATION
THE 7th VOYAGE
DYNAMATION

cuidado a la hora de desarrollar el material protagonizado por las criaturas. El nuevo tipo de película le permitió trabajar con más tranquilidad. Si cometía un fallo podía remediarlo y filmar de nuevo sabiendo que el público no iba a notar la diferencia de textura.

Ymir recibió un curioso homenaje en la película *Flesh Gordon* (1974), sátira erótica de las aventuras del personaje de cómic creado por Alex Raymond. En esta producción dirigida por Michael Benveniste y Ziehm, Flesh (Carne) Gordon y su compañera Dale Ardor viajan al planeta Porno donde viven diversas aventuras... El aspecto del dios Porno es similar al de Ymir. Y este no fue el único homenaje que recibió Ray en el largometraje ya que en otra escena, Flesh se enfrenta a un hombre escarabajo, recreando la pelea de Simbad con el esqueleto en *Simbad y la princesa (The 7th Voyage of Sinbad)*. El responsable de los efectos en *Flesh Gordon*, Jim Danforth, era uno de los alumnos aventajados de Harryhausen. Visto el resultado, Danforth acabó pidiendo a los productores que retiraran su nombre de los títulos de crédito, no se sabe si por lo cerca que estaba el homenaje del plagio o por el tono "picante" de la producción. Finalmente apareció en ellos como Mij Htrofnad, lo cual ciertamente no despista mucho ya que se trata de su nombre pero con las letras en el sentido contrario.

Simbad y la princesa, dirigida por Nathan Jeran y protagonizada por Kerwin Mathews, Kathrin Grant, Richard Eyer y Thorin Thatcher, supuso para Harryhausen el tránsito hacia el color de sus creaciones, prueba que superó sin problemas, consiguiendo que éstas mantuvieran su apariencia real a pesar de abandonar el blanco y negro. Otro impedimento que tuvo que superar en dicho proyecto fueron los descalabros en taquilla que habían sufrido películas anteriores centradas también en leyendas árabes. El presupuesto del filme fue de 650.000 dólares, y la facilidad de Harryhausen para ahorrar dinero fue vital a la hora de mantenerlo dentro de dicha cifra.

Una de las escenas más recordadas es el mencionado enfrentamiento entre Simbad y un esqueleto que cobra vida para atacarle y que recibió el dudoso homenaje en *Flesh Gordon* que hemos citado. Con el fin de combinar las escenas de imagen real con las llevadas a cabo por Harryhausen, el actor que encarnaba a Simbad, Kerwin Matthews, tuvo que memorizar los movimientos que iba a realizar en la pelea. Coreografiada como si fuera un número musical, se trataba de ocho golpes diferentes que Matthews repetía una y otra vez de forma rutinaria. En un ataque de modestia, Harryhausen le cede todo el mérito de la escena al actor, ya que fue capaz, según él, de conferirle veracidad al enfrentamiento a pesar de que no estaba pelando con nadie.

Otra de las criaturas recreadas por Harryhausen fue un dragón que custodia la guarida del villano. El modelo construido para representarlo medía casi 90 centímetros y fue muy complicado llevar a cabo las escenas en las que aparecía. Debido a su tamaño era muy difícil realizar los movimientos necesarios para animarlo. La delicadeza que requería la secuencia en la que Simbad combatía con la criatura le llevó a Harryhausen casi un mes de trabajo. Además, el dragón no sólo combatía con Simbad sino también con una de las criaturas de la isla en la que vive el brujo, un cíclope cuyo modelo fue construido a partir de la miniatura animada del venusino Ymir de *El monstruo del espacio exterior*. En el guión original se había incluido una batalla entre dos cíclopes, conflicto que fue modificado posteriormente sustituyendo a uno de los gigantes por el dragón. En

esa primera versión también se detallaba que la isla estaba habitada por una tribu entera de cíclopes.

Una complicación más consistía en que el dragón debía ser capaz de escupir fuego por la boca, de acuerdo con la naturaleza de tal bestia mitológica. Lograr que además el modelo del bicho fuera capaz de lanzar llamas era demasiado hasta para la pericia de Harryhausen. Para solucionarlo se le ocurrió filmar la llama proyectada por un lanzallamas e insertarla posteriormente en el material logrado con la miniatura del monstruo. Otro de los monstruos del título fue el Pájaro Roc y una de sus crías, a la que los tripulantes del barco de Simbad eligen como aperitivo. Para recubrir el modelo en miniatura de la gigantesca criatura, Harryhausen utilizó plumas verdaderas. Durante el rodaje con los actores se instalaron varios ventiladores que levantaban polvareda, simulando la llegada del Roc. Con la cría del Roc también se recurrió a la naturaleza, empleando una piel de pato que Ray compró a un taxidermista. La delicadeza de la piel le trajo más de un quebradero de cabeza a la hora de realizar los diferentes movimientos con el modelo. El huevo del que surgía el pollo también contó con su modelo en miniatura, construido en escayola. No fueron las únicas veces durante el rodaje en la que Harryhausen utilizó elementos de la naturaleza para sus modelos. En una de las escenas una sirvienta es convertida en mujer serpiente. El modelo de la misma se construyó utilizando como base la piel de una boa constrictor. A partir de ella elaboró un molde de escayola que le sirvió para obtener una piel falsa de goma que podía colocar sobre la miniatura. Harryhausen desechó la idea de emplear la piel verdadera de la boa sobre todo porque era demasiado rígida para el modelo y podía entorpecer la articulación del mismo. Además el trabajo exhaustivo que era preciso llevar a cabo manipulando la miniatura habría acabado por romperla.



El filme supuso también el inicio de una fértil colaboración de Harryhausen con el compositor Bernard Herrman, conocido por su trabajo en títulos como *Ciudadano Kane*, *La ventana indiscreta* o *Psicosis*. La música de Herrman supuso un nuevo y acertado añadido a las criaturas de Harryhausen, confiriendo una atmósfera misteriosa y envolvente a escenas clave del largometraje como el enfrentamiento del héroe con el esqueleto. Fue también la primera toma de contacto de Harryhausen con el marino de las leyendas orientales, Simbad, personaje cuyas siguientes aventuras aderezaría Ray con sus monstruosas creaciones.

Harryhausen llevó a cabo su siguiente trabajo en Europa. *The 3 Worlds of Gulliver*, dirigida por Jack Sher era una producción británica que contaba también con Kerwin Matthews, quien ya conocía a Harryhausen de *Simbad y la princesa*, como protagonista,. Sustituyendo a otros actores, como Jack Lemmon o Danny Kaye, que le habían precedido en el listado de candidatos propuestos para dar vida a Lemuel Gulliver, el aventurero imaginado por Jonathan Swift.

El traslado a Gran Bretaña supuso para Ray un cambio con respecto a su forma de trabajar. Además de soslayar la presión de los sindicatos estadounidenses, no muy de acuerdo con la forma de plantearse las jornadas laborales del genio de los efectos especiales, Harryhausen pudo probar un nuevo sistema para interaccionar con los fondos que se había elaborado en el Viejo Continente. El proceso, desarrollado por la Rank en 1956, permitía una mejor manipulación del material con efectos especiales, y consistía en sustituir la pantalla de color azul que se utilizaba en los Estados Unidos por una que estaba iluminada por luces de vapor de sodio, elemento que daba nombre a la técnica, el Proceso de Sodio. La naturaleza de tales luces daba al fondo un tono amarillento y permitía además que los actores fueran iluminados de la forma convencional. Con la utilización de dicha técnica se eliminaba por otra parte la línea que silueteaba a los personajes o criaturas y que solía aparecer en el proceso de pantalla azul al combinar el material de imagen real con el de efectos especiales. Otra ventaja del nuevo proceso residía en que con el mismo se lograba una imagen más nítida, aportando mayor realismo a los trucajes. Sin embargo su utilización estaba muy limitada, ya que los derechos para su aplicación estaban en posesión de la Rank, y la única productora que gozaba de licencia para usarlo en los Estados Unidos era la Disney.

El largometraje cuenta con pocas escenas de *stop-motion* y los efectos se centraron sobre todo en ángulos de cámara y composición de diferentes materiales para crear la ilusión de que el protagonista era de mayor o menor tamaño, dependiendo del país fantástico al que fuera a parar. Una de las criaturas que tuvo que animar Harryhausen fue una ardilla que rapta al protagonista. Como en otras ocasiones, Ray recurrió a los servicios de un taxidermista para recubrir el modelo articulado con una piel. En este caso el especialista fue Arthur Hayward, quien a partir de entonces colaboraría a menudo con Harryhausen en proyectos sucesivos. Siempre atento a conseguir el mayor realismo para sus creaciones, pasó varios días observando a las ardillas en uno de los parques de Londres. En la construcción del esqueleto metálico del modelo volvió a contar con la ayuda de su padre.

El éxito logrado por los estudios Disney con la versión en imagen real de *20.000 Leguas de viaje submarino* que habían protagonizado James Mason y Kirk Douglas en 1954 propició la puesta en marcha de un proyecto basado en otra novela de Julio Verne, *La isla misteriosa*, en la que también aparecía el capitán Nemo. Sin embargo, el borrador de guión, obra de Crane Wilbur, permaneció abandonado en un cajón, hasta que un lustro después Columbia decidió resucitar el proyecto para cedérselo a Charles Schneer. Se encargó un nuevo tratamiento de guión a Daniel Ullman y John Prebble. La intención de Schneer era aprovechar el éxito logrado con *Simbad y la princesa*, que tuvo también otro efecto positivo para Harryhausen: a partir de entonces pudo elegir los pro-

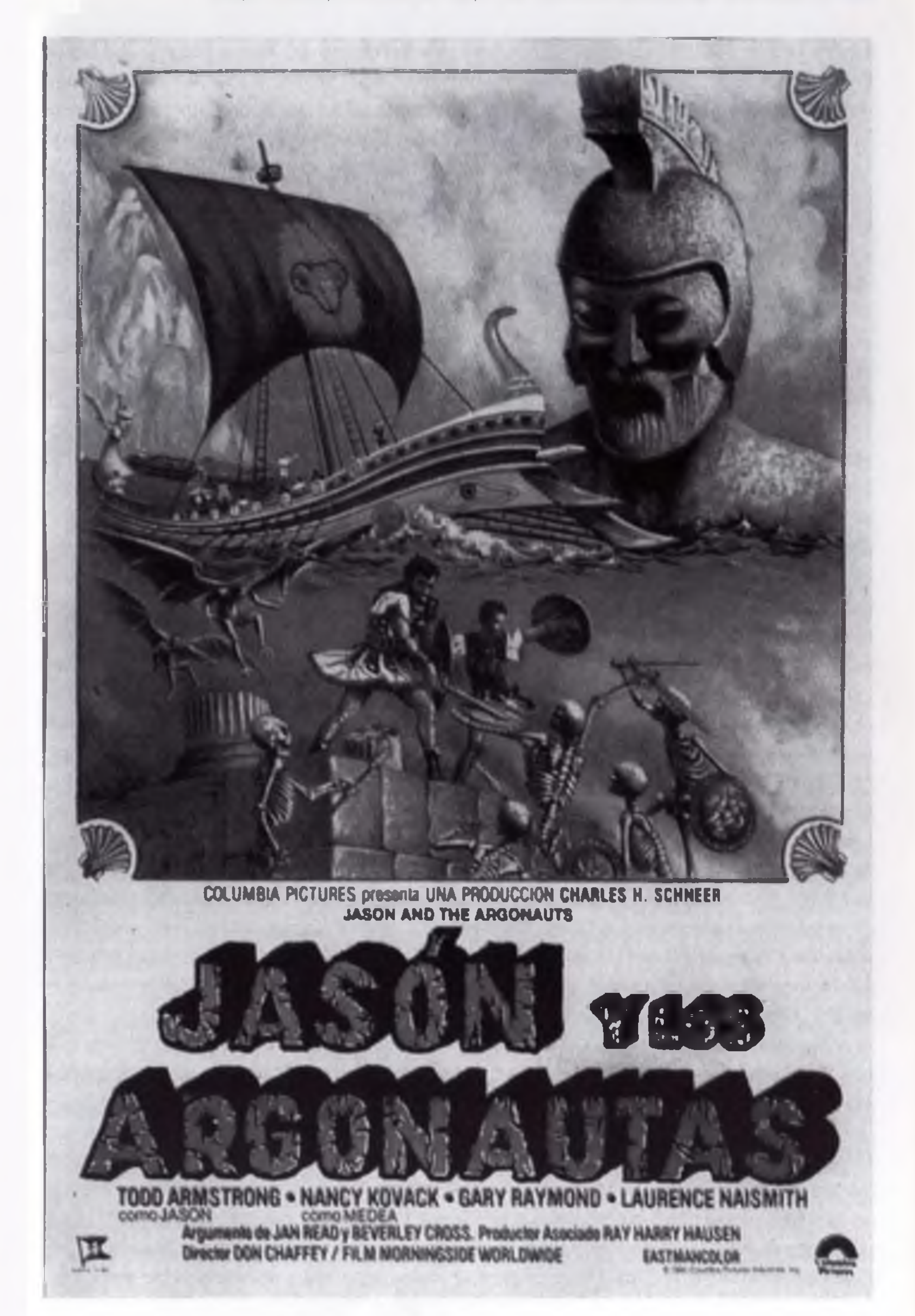

SINBAD!
THE GREATEST OF ALL ADVENTURERS
IN HIS BIGGEST ADVENTURE OF ALL!
Sinbad and The
Eye of the Tiger
Charles H. Schneer
"SINBAD AND THE EYE OF THE TIGER"
PATRICK WAYNE
Beverley Cross
Charles H. Schneer
Ray Harryhausen

yectos que le ofrecían en lugar de intentar convencer a los ejecutivos de las diferentes productoras de la calidad de los efectos especiales que podía desarrollar en pantalla. Dirigida por Cy Enfield, *La isla misteriosa*, filmada en 1961, tenía como protagonistas a Michael Craig, Joan Greenwood, Michael Callan, Gary Merrill, Beth Rogan y Herbert Lom, que se encargó de dar vida al capitán Nemo. La historia, que transcurre durante la Guerra de Secesión norteamericana, narra cómo un grupo de prisioneros confederados roba un globo para huir de su cautiverio. El rumbo errático del ingenio aéreo les lleva hasta una isla habitada por extrañas criaturas en la que además tropiezan con las dos únicas supervivientes de un naufragio.

En un principio la isla debía estar habitada por monstruos prehistóricos, los favoritos de Harryhausen. Sin embargo, a medida que se desarrollaba el guión, se optó por sustituirlos por versiones gigantescas de especies contemporáneas, como cangrejos o avispas, que debían su crecimiento a un experimento llevado a cabo por el capitán Nemo para acabar con las guerras y el hambre en el mundo. Una excepción fue el Phororharcho, pájaro prehistórico incapaz de volar que logró permanecer en el guión. Dicho pájaro pertenece a un grupo de aves carnívoras de unos 3 metros de altura y cuya cabeza medía lo mismo que la de un caballo. A pesar de su historial, muchos espectadores e incluso los personajes protagonistas acabaron por confundirlo con un pollo gigante.

En cuanto al cangrejo gigante buscó afanosamente uno real para construir la miniatura del monstruo, hasta encontrar uno del tamaño adecuado en un mercado de Londres. Tras cocerlo para lograr el color rojizo que muestra en la película, fue vaciado y se insertó dentro el esqueleto articulado que permitiría utilizarlo en tomas realizadas con *stop-motion*. También hubo que construir una réplica a tamaño real de una de las pinzas que luego se utilizaría en las tomas rodadas con los actores. Para recrear las abejas gigantes que atacan a dos de los protagonistas se construyó un detallado modelo en miniatura del insecto que incluso contaba con partes móviles en boca y abdomen. Luego fue filmado utilizando una pantalla dividida para aumentar su número. Tanto en el caso del cangrejo como en el del pájaro prehistórico y las abejas se construyeron también modelos articulados en miniatura de los humanos, para aquellas escenas en las que interactuaban con los monstruos y era necesario utilizar *stop-motion* también con los personajes humanos.

A pesar de los efectos de Harryhausen, *La isla misteriosa* no logró alcanzar el éxito de *20.000 leguas de viaje submarino* o *Simbad y la princesa*. Tanto Schneer como Harryhausen interpretaron el fracaso como un indicio de que había que volver a historias de corte clásico, para lo cual se decidieron por un proyecto titulado *Jasón y el vellocino de oro*, que acabaría titulándose *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*), dirigida por Don Chaffey y protagonizada por Todd Armstrong, Gary Raymond, Honor Blackman, Nancy Kovack y Nigel Green en 1963. El largometraje contó con un presupuesto de un millón de dólares, y el guión tuvo que sufrir varias reescrituras antes de que comenzara el rodaje. Con los cambios, algunas criaturas incluidas inicialmente en el relato quedaron fuera de la película, como Cancerbero, el perro de tres cabezas que custodia el infierno de los mitos griegos (y que luego copiará descaradamente J.K.


COLUMBIA PICTURES presenta UNA PRODUCCION CHARLES H. SCHNEER
JASON AND THE ARGONAUTS
JASÓN Y LOS ARGONAUTAS
TODD ARMSTRONG • NANCY KOVACK • GARY RAYMOND • LAURENCE NAISMITH
como JASON
como MEDEA
Argumento de JAN READ y BEVERLEY CROSS. Productor Asociado RAY HARRY HAUSEN
Director DON CHAFFEY / FILM MORNINGSIDE WORLDWIDE
EASTMANCOLOR

Rowling en la primera entrega de la serie de aventuras de Harry Potter), o Scila y Caribdis, dos monstruos marinos. A pesar de ello Harryhausen aún contaba con suficientes criaturas con las que lucirse. Una de las más recordadas es el gigante de metal Talos, que en la leyenda es construido por Hefesto, la divinidad griega de la metalurgia. En un principio se pensó utilizar un hombre disfrazado, siguiendo la costumbre nipona para representar monstruos gigantes tipo Godzilla. Sin embargo, Harryhausen optó por realizar las secuencias utilizando un modelo en miniatura, y partes de la estatua a tamaño natural para trabajar con los intérpretes en las escenas de imagen real. También se construyó una figura en fibra de vidrio para la escena en la que la estatua se rompe en pedazos. Para su creación, Harryhausen se inspiró en el Coloso de Rodas, una de las siete maravillas del mundo antiguo. Otra figura mitológica admirada por Harryhausen eran las arpías, unos seres que ya había intentado desarrollar en el fallido proyecto *Los elementales*.

La Hidra o serpiente de varias cabezas, a la que según los mitos se enfrentó Hércules, es otra de las criaturas que Harryhausen animó para el proyecto. Fue una de las más difíciles de llevar a cabo. Los movimientos de las diferentes cabezas de la Hidra debían ser cuidadosamente anotados entre una toma y otra, lo que provocó que Ray tardara un día para filmar cada cuadro. El modelo del monstruo, que medía un metro de largo, fue uno de los más grandes construidos por Harryhausen hasta la fecha. Además tuvo que anotar también el tipo y color de las ropas que vestían los protagonistas para la escena en la que Jasón y Acasto son atrapados por la cola de la Hidra.

Entre las escenas más recordadas de la película destaca el combate de Jasón con los esqueletos. Haciendo gala de la precisión habitual, Harryhausen situó las articulaciones de los diferentes modelos en el mismo sitio en el que se encontrarían en un esqueleto real. La construcción no fue especialmente problemática debido a que las miniaturas eran simplemente un armazón articulado recubierto por látex y algodón para simular la textura de los huesos. Lo que complicaba la escena era el número de esqueletos cuyos movimientos debían ser anotados cuidadosamente para saber en qué lugar se encontraban en cada momento de la secuencia, tal y como ocurría con la escena de la Hidra. Algunas tomas en las que los esqueletos gritaban mientras miraban hacia la cámara fueron censuradas en Gran Bretaña. Fue una de las secuencias más complicadas y en ella se emplearon más de cuatro meses de trabajo. La coreografía de la pelea fue desarrollada por el maestro de esgrima italiano Fernando Poggi, que ya había colaborado con Harryhausen en *Simbad y la princesa*.

Curiosamente, la única criatura que no fue realizada mediante efectos especiales fue Neptuno, el dios del mar. Harryhausen era reacio a animar un cuerpo humano y se optó por vestir a un actor con una cola de pez.

Aunque los beneficios en taquilla fueron positivos en el mercado europeo, en los Estados Unidos no atrajo a demasiados espectadores, quizá porque fue confundida con las producciones italianas de Peplum, o cine de sandalias, protagonizadas por héroes mitológicos como Hércules, Maciste o Sansón.

El siguiente proyecto en el que intervino Ray Harryhausen fue *La gran sorpresa* (*The First Men on the Moon*), dirigida por Nathan Juran en 1964 y adaptación de la novela



de H.G. Wells *Los primeros hombres en la Luna*. La película sufrió en España uno de los peores títulos que se le han endilgado a un filme de ciencia ficción. Wells era una de las aficiones de Harryhausen y llevaba algún tiempo intentando trabajar en una adaptación cinematográfica de alguna de sus obras. El proyecto se benefició además del éxito que había logrado *El tiempo en sus manos* (*The Time Machine*), de George Pal, adaptación de la novela de Wells *La máquina del tiempo*, protagonizada por Rod Taylor. Debido a los roces que había tenido con Don Chaffey durante el rodaje de *Jasón y los argonautas*, Charles Schneer optó por contratar como realizador a Nathan Juran, con el que ya habían trabajado anteriormente y que era mucho más accesible a las sugerencias del productor.

El guión incluía algunas modificaciones de la obra original, añadiendo un prólogo y un epílogo, en los que un grupo de astronautas de una agencia internacional del espacio encuentran una bandera inglesa en la Luna. El motivo principal del añadido fue hacer un poco más moderna la obra victoriana de Wells, sobre todo porque en la época de la película las misiones a la Luna estaban a punto de hacerse realidad. Una de las criaturas que tuvo que recrear Harryhausen fue una oruga gigantesca que los selenitas utilizan como fuente de alimento. La miniatura medía cerca de 47 centímetros y su esqueleto articulado era bastante complejo ya que debía albergar las múltiples patas de la criatura y soportar una capa de látex bastante gruesa. Con respecto a la raza de selenitas que habitan en la Luna y tienen un aspecto de insectos, se recurrió a emplear niños vestidos con trajes de goma. Se calculó que en el caso de recrear

dichos personajes utilizando *stop-motion* se habría tardado más de un año. Se construyeron cerca de 30 trajes de selenita y luego, con el fin de aumentar el número de habitantes de la Luna, se recurrió a la pantalla dividida. Aun así en algunas escenas fue necesario recrear un selenita mediante efectos especiales: el jefe de dicha raza, conocido como Gran Lunar (personaje que posteriormente, en una versión de esa misma historia producida para el mercado del vídeo en el año 1997 interpretó William Shatner, el legendario Capitán Kirk de la nave Enterprise, protagonista de la serie clásica de *Star Trek*).

En 1966 Harryhausen volvió a toparse con dinosaurios en su siguiente película, un *remake* de *Hace un millón de años* (*One Million Years B.C.*) dirigida en 1940 por Hal Roach y protagonizada por Victor Mature y un grupo de lagartijas que sirvieron para representar a los dinosaurios. La nueva versión, titulada también *Hace un millón de años* (*One Million Years B.C.*), fue dirigida por Don Chaffey y protagonizada por una impresionante Raquel Welch en bikini de cavernícola que hizo -y sigue haciendo- furor entre los aficionados a este tipo de cine. Los productores, Michael Carreras de la Hammer Films y Kenneth Hyman de la Seven Arts, tenían la intención de llevar a cabo una nueva versión de *King Kong*, contando con Harryhausen para la animación, proyecto que sin duda hubiera sido un regalo para el maestro de los efectos especiales. Sin embargo la RKO se negó a ceder los derechos y se optó por rehacer la aventura prehistórica que había protagonizado Mature años atrás. En aquella época Charles Schneer estaba embarcado en otro proyecto, ausencia que facilitó la contratación de Chaffey como director, que aceptó con gusto sabiendo que Schneer no le molestaría durante el rodaje. En la construcción de los diferentes modelos de dinosaurios Harryhausen contó una vez más con la ayuda del taxidermista Arthur Hayward. Completar la animación y las tomas con efectos especiales le llevó a Harryhausen cerca de nueve meses, en los cuales se dedicó a recrear todos los animales prehistóricos que aparecen en el filme, desde la tortuga gigante que ataca un pueblo costero de cavernícolas hasta los dos dinosaurios que combaten ante la mirada aterrorizada de los protagonistas. Siguiendo la técnica empleada en la versión original, en una de las escenas se recurrió a utilizar un lagarto real filmado en las Islas Canarias, donde se llevó a cabo parte del rodaje. Para obtener la apariencia de que el reptil era de gran tamaño se recurrió al truco de filmarlo a gran velocidad. También fue necesario construir una lengua de goma para la escena en la que atrapa la pierna de uno de los actores. El presupuesto final del filme fue de 1.200 libras esterlinas y su distribución internacional la convirtió en una inversión muy rentable, reconciliando a Harryhausen con la taquilla.

Los productores intentaron contar con él para un nuevo proyecto con dinosaurios, pero Ray ya estaba trabajando con Schneer en una nueva idea. Rebuscando un buen día en su garaje, Harryhausen se topó con *storyboards* de un antiguo proyecto de Willis O´Brien que databa de principios de los cuarenta, titulado *El valle de la niebla*. La RKO llegó a invertir 50.000 dólares en el proceso de preproducción y estaba previsto que Ernest B. Schoedsack se encargara de las labores de realización. Tras enseñárselos a Schneer ambos acordaron llevar a cabo un nuevo film, que acabó titulándose *El valle*

de Gwangi (The Valley of Gwangi), dirigido por James O´Connolly en 1969. En él un grupo de vaqueros encuentra un valle perdido en el Oeste americano habitado por dinosaurios y otras bestias prehistóricas. Rodada en España, para recrear el mencionado valle se utilizaron las montañas del norte de Madrid, mientras que la plaza de toros de Almería sirvió para recrear la presentación del dinosaurio capturado. Por su parte, la catedral de Cuenca sirvió para representar un pueblo mejicano en las escenas finales.



Continuando con su costumbre de abaratar costes, Harryhausen modificó la miniatura del triceratops que había utilizado en *Hace un millón de años* para convertirlo en el styracosaurio que aparece en *El valle de Gwangi*. Una de las escenas más complicadas es aquélla en la que un grupo de vaqueros capturan a un alosaurio utilizando cuerdas. En el material de imagen real Harryhausen empleó un jeep equipado con un asta a la que los cowboys tiraban las cuerdas y que sirvió también para recrear el polvo que levanta el animal cuando intenta zafarse de los humanos. Posteriormente eliminó de la escena el todoterreno para sustituirlo por el dinosaurio. Sólo esa escena le llevó cinco meses de trabajo. Otra de las criaturas que aparece en el largometraje es un pteranodon, que captura a uno de los protagonistas. La miniatura del mismo medía 20 por 46 centímetros y se construyó también un modelo a tamaño real para algunas secuencias con los actores. Sin embargo la gran cantidad de tomas con efectos especiales, entre 400 y 500 en total, afectó negativamente a la calidad de algunas de ellas, aunque en conjunto el largometraje mantiene la calidad habitual en cuanto al trabajo de Harryhausen. La película no fue suficientemente promocionada y su distribución fue bastante desafortunada, por lo cual los resultados obtenidos en taquilla dejaron mucho que desear, quizá también porque los espectadores comenzaban a estar hartos de las películas de dinosaurios, subgénero que había causado furor en años anteriores pero que empezaba a entrar en decadencia.

En 1974 Harryhausen volvió por tanto a las fantasías orientales con *El viaje fantástico de Simbad* (*The Golden Voyage of Sinbad*), dirigida por Gordon Hessler y protagonizada por John Phillip Law, Caroline Munro y Tom Baker. Una de las secuencias más complicadas de realizar fue la lucha entre un grifo y un centauro. El modelo en miniatura del centauro medía 33 centímetros y se empleó pelo real de animal para recubrir parte del cuerpo y el ojo de un muñeco para el rostro. La mayor dificultad residía en

las alas de la miniatura del grifo, que debían estar en continuo movimiento. Para la escena en la que Simbad acaba matando al centauro fue necesario que John Phillip Law se imaginara al ser mientras combatía con él. Se situó una marca que representaba el cuello de la criatura, donde el protagonista logra clavar la espada para matarle. Otra escena en la que Harryhausen tuvo la oportunidad de lucirse fue la lucha entre Simbad y la estatua de Kali. Para rodar la escena de imagen real hubo que unir a tres figurantes con un cinturón con el fin de simular los seis brazos de la estatua. Una vez más Harryhausen contó con la colaboración del esgrimista Fernando Poggi, que planeó con antelación toda la secuencia de la pelea. Únicamente se construyó un modelo de la estatua, que medía cerca de 37 centímetros y estaba hecho de látex. Otras criaturas que aparecen en la película son un pequeño demonio alado que acompaña al brujo y el mascarón de proa del barco de Simbad que cobra vida gracias a las oscuras artes del villano. Éste último fue una licencia del guión ya que los navíos árabes no contaban con mascarones en sus proas. Como curiosidad cabe destacar que las burbujas que forma la figura de madera cuando cae al agua fueron recreadas empleando una tableta de sales de fruta para combatir la acidez de estómago.

El éxito logrado por el filme, que fue reforzado con el reestreno de *Simbad y la princesa*, propició la realización de un tercer largometraje sobre el legendario marino, *Simbad y el ojo del tigre* (*Sinbad and the Eye of the Tiger*), dirigida por Sam Wanamaker en 1977. Patrick Wayne, hijo de John Wayne, sustituyó a John Phillip Law en el papel de Simbad, y estuvo acompañado en el reparto por Jane Seymour, Taryn Power (hija de Tyrone Power), y Margaret Whiting. La animación del largometraje le llevó a Harryhausen cerca de dos años de trabajo. Entre los monstruos que debe enfrentar el protagonista se encuentran los ghouls, criaturas imaginadas por Harryhausen después de ver un libro de anatomía en el que aparecía una ilustración del cuerpo humano sin piel. Al principio pensó en poner una antena en la cabeza de los monstruos, idea que acabó desechando por considerarla ridícula. Otro monstruo del filme es un minotauro recreado mediante un modelo articulado que medía cerca de 40 centímetros. En las escenas de imagen real fue representado por un actor que vestía un traje construido con fibra de vidrio. Lo curioso del caso reside en que dicho actor fue Peter Mayhew, conocido por su gran altura y por haber encarnado al wookie Chewbacca en la saga de *La guerra de las galaxias*. Uno de los monstruos que más quebraderos de cabeza le dio a Harryhausen fue un tigre dientes de sable. Los movimientos felinos fueron muy complicados de reproducir con la miniatura. También fue necesario recrear una morsa gigante, para lo cual se construyó una miniatura recubierta de goma de látex que medía más de 50 centímetros. El elenco de criaturas se completaba con un troglodita.

En 1981 Harryhausen retornó a la mitología griega con *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*), dirigida por Desmond Davies y protagonizada por Laurence Oliver, Harry Hamlin, Burgess Meredith, Maggie Smith y Ursula Andress. En su último trabajo, Ray contó con la ayuda de Jim Danforth, alumno suyo que ya había intervenido en títulos como *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm*, *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra*, la mencionada *Flesh Gordon* o *El planeta de los dinosaurios*. Las aventuras vividas por el protagonista, Perseo, le llevan a enfrentarse a diversas criaturas. Una de ellas

TRAVEL BACK THROUGH TIME AND SPACE TO THE EDGE OF MAN'S BEGINNINGS...DISCOVER A SAVAGE WORLD WHOSE ONLY LAW WAS LUST!



RAQUEL WELCH · JOHN RICHARDSON

MICHAEL CARRERAS · MICKELL NOVAK · GEORGE BAKER · JOSEPH FRICKERT · MICHAEL CARRERAS · DON CHAFFEY · RAY HARRYHAUSEN

A SEVEN ARTS HAMMER PRODUCTION

es el guardián de dos cabezas del cubil de medusa. Su modelo en miniatura, que en un principio debía contar con tres cabezas en lugar de dos, medía 18 centímetros de alto y 28 de largo y estaba recubierto de piel de conejo siberiano. Otro de los monstruos es Calibos, recreado mediante una miniatura animada con *stop-motion* y el actor Neil McCarthy al que hubo que aplicar maquillaje. El intérprete fue necesario después de una de las reescrituras del guión. En un principio Calibos no contaba con ninguna frase en el guión, pero posteriormente se escribieron algunas para el personaje y Harryhausen pensó que sería buena idea contar con un actor para algunas secuencias. Se realizaron dos miniaturas del monstruo, una que medía cerca de 47 centímetros, construida a partir del troglodita que aparecía en *Simbad y el ojo del tigre* y otra versión más pequeña para los planos más lejanos. El kraken es otra de las criaturas legendarias que aparecen en *Furia de titanes*. Descrito en el guión como un dragón, Harryhausen optó por cambiar su aspecto por el de un monstruo tentacular, sobre todo porque estaba harto de animar dragones y reptiles. Se construyó un modelo de cuerpo entero que medía más de un metro y que en la actualidad se exhibe en el Museo de Berlín. Existía otro mayor de más de 5 metros hecho de goma esponjosa y que se utilizó en las escenas filmadas bajo el agua. Así mismo fueron necesarias partes a tamaño real del monstruo para las escenas de imagen real en las que interactuaba con los intérpretes.

Una de las secuencias que más trabajo llevó fue la protagonizada por la Medusa a la que se enfrenta Perseo. En ella se emplearon tres meses de trabajo y a lo largo de la filmación se modificaron algunos aspectos del guión. Por ejemplo, en un principio el protagonista debía decapitarla utilizando el borde del escudo en lugar de hacerlo con la espada. Los diferentes modelos de Medusa fueron construidos en arcilla y Harryhausen tuvo que imitar el parpadeo de las antorchas en el material realizado con *stop-motion*. Para ello empleó una rueda de diferentes colores que giraba ante la cámara. Pegaso, el caballo alado que monta el protagonista, contó también con diversos modelos. El mayor medía cerca de 46 centímetros y se utilizó en los planos cercanos mientras que para las tomas más alejadas fue necesario contar con dos modelos del caballo que medían aproximadamente 30 centímetros.

Sabiendo que la técnica de *stop-motion* estaba entrando en el ocaso, Ray Harryhausen decidió retirarse tras finalizar su trabajo en *Furia de titanes*. Entre los proyectos que no llegaron a realizarse se encuentran una adaptación de las aventuras de Conan, el bárbaro creado por Robert E. Howard, un filme sobre el abominable hombre de las nieves, otro basado en el infierno de Dante así como un proyecto titulado *El cementerio de los dinosaurios*, en el que dos civilizaciones antiguas están conectadas por un túnel en cuyo centro se encuentra una gigantesca caverna a la que van a morir los dinosaurios. A finales de los cuarenta existió también un proyecto basado en *La caída de la Casa Usher*, de Edgar Allan Poe, inscrito dentro de una trilogía de adaptaciones centradas en otras tantas obras del escritor estadounidense. *El alimento de los dioses*, escrita por H.G. Wells fue otro de los largometrajes no realizados en los debería haber intervenido Harryhausen y que intentó resucitar a lo largo de los años sin conseguirlo. Inicialmente era una idea de Merian C. Cooper en la que Willis O´Brien y el propio Harryhausen deberían haberse encargado de la animación. Sin embargo, la idea acabó

siendo desechada por todos excepto por Ray, que intentó convencer a Charles Schneer de su viabilidad. Sin embargo los derechos de la historia ya habían sido adquiridos por otra productora, y la película llegó a la pantalla en manos de Bert I. Gordon. *La fuerza de los troyanos* era un largometraje centrado en la mitología que debería haberse rodado a principios de los ochenta y en el que hubiera encontrado diversos monstruos con los que trabajar, tales como cíclopes, hombres-chacal, una esfinge e incluso la diosa del infierno, Hécate. Gran aficionado a la ciencia ficción y lo fantasía, Harryhausen pensó en un momento u otro de su carrera en llevar a la pantalla grande obras clave de dichos géneros como *John Carter de Marte*, basada en la serie de novelas escritas por el creador de Tarzán, Edgar Rice Burroughs, *El Hobbit*, de J.R.R. Tolkien, *La isla del doctor Moreau*, de H.G. Wells, o *R.U.R.* de Karel Capek, la novela en la que por primera vez se acuña el término robot.

En 1992 recibió el premio Golden Sawyer en reconocimiento a su carrera cinematográfica. Desde su retiro Harryhausen ha ido apareciendo en convenciones de ciencia ficción, festivales de cine y ha realizado algunas apariciones en películas y documentales. Su labor ha sido esencial en la historia de los efectos especiales. Las películas en las que ha intervenido soportan con frescura el paso del tiempo y se han convertido en auténticos clásicos del género fantástico. Por otra parte, el trabajo y lo dedicación de Harryhausen abrieron camino a otros profesionales del medio, así como a compañías dedicadas exclusivamente a los efectos especiales, confirmando el protagonismo creciente de los trucos visuales en el medio cinematográfico... a pesar de lo cual él sigue siendo el monarca indiscutible del reino de los monstruos mitológicos creados para la pantalla grande.

El monstruo de la laguna negra: la rebelión de la naturaleza y el gigantismo animal

Las películas sobre la mujer pantera pusieron al frente del cine de terror estadounidense a la productora RKO, que ya había sido una poderosa competidora en lo que a franquicia de monstruos se refiere con la aparición de *King Kong* en 1933, desplazando en lo que a la explotación de criaturas monstruosas se refiere a la Universal, al tiempo que mezclaban el terror con la intriga sazonando el conjunto con algunos toques de cine negro, pero Universal pudo dar un último hurra, una cabalgada final victoriosa con el hombre-pez de *La mujer y el monstruo* (1954), dirigida por Jack Arnold (1916-1992), quien por otra parte aportó a la década de los cincuenta algunas de las piezas clásicas del cine de terror y ciencia ficción, llevando al género y a la Universal hacia unos nuevos pagos que quedaban enmarcados por el terror atómico, la guerra fría, la literatura pulp, los relatos de ciencia ficción menos sesudos, y además de ejercer como anticipo e influencia de lo que iban a ser los cómics de superhéroes, se convirtieron en un nuevo feudo del sello Universal lejos de los monstruos clásicos.



CRIPTOZOOLOGÍA

La mujer y el monstruo, que por otra parte convirtió en auténtico sex-symbol del momento a la sugestiva Julie Adams, narraba en su argumento lo que ocurre cuando una expedición occidental se pasea por el río Amazonas y tropieza con una nueva especie animal que parece no ser tan animal, esto es, con un hombre-pez que vive más o menos el mismo drama que le tocó vivir al gigantesco gorila King Kong, entrar en contacto con humanos del siglo veinte poco dados a respetar el ecosistema y pasar de largo sin explotar a nuevas especies. El tema, propio de la criptozoología (el estudio de animales ocultos), se convirtió en un éxito comercial ante las nuevas generaciones de seguidores del cine fantástico, que obviamente no se sentían ya interesadas o impresionadas por figuras como Drácula, Frankenstein o el Hombre Lobo, pero que saludaron alegremente a este nuevo monstruo rápidamente convertido en franquicia del estudio por la vía de las secuelas. Los tiempos habían cambiado, los espectadores y su edad media también, y la galería del terror se refrescó con este anfibio empeñado en ligar con la chica morena del bañador blanco.

En realidad, la génesis de la nueva criatura era fruto de las leyendas que proliferan en distintos lugares del mundo sobre humanoides anfibios que parecen haberse perdido en los pasillos de la evolución que conducen de los peces a los mamíferos, así que realmente la forja del personaje no era tan ajena o lejana al folclore del que habían nacido los vampiros y los licántropos. En este caso además se ha dado la circunstancia



de que con posterioridad al filme de Arnold una expedición científica de la Universidad de Cambridge descubrió unos restos fósiles de un anfibio en lo que habría sido anteriormente un pantano, y decidió bautizarlo como "Criatura de la Laguna Negra", en homenaje a su pariente de la ficción cinematográfica. De manera que no es imposible que cualquier día la ciencia acabe por hacer buenas las teorías criptozoológicas vertidas en el argumento de *La mujer y el monstruo*, que por otra parte también estaba influido por un curioso rumor que había llegado a los oídos del productor de la película, William Alland, a través del director mejicano Gabriel Figueroa, según los cuales una criatura humanoide vivía en algún lugar recóndito de Latinoamérica.

Con estos mimbres argumentales, y tomando como modelo físico para el monstruo la estatuilla del premio Oscar, los artífices de los efectos especiales de la cinta y el buzo profesional Ricou Browning se aplicaron a la tarea de hacer realidad la fantasía y dar vida a la criatura de la Laguna Negra. Se diseñaron dos trajes distintos para el monstruo. El primero era un traje de buzo más o menos retocado para las escenas en las que Browning interpretaba al monstruo nadando bajo el agua. Era un traje más ligero para atender a la naturaleza submarina de la interpretación. El otro modelo de traje era más pesado y lo utilizaba el otro actor encargado de dar vida al personaje fuera del agua, Ben Chapman, que dicho seo de paso, le había quitado tal papel al que fuera sustituto de Boris Karloff en el papel del monstruo de Frankenstein, Glenn Strange. La creadora de tan pintoresco guardarropa fue Millicent Patrick, diseñadora artística a la que se deben también los modelitos de la xenoforma de *Llegó del*

más allá (1953) o del mutante de Metaluna de *Regreso a la Tierra* (1955), y para la secuela el traje submarino del monstruo se completó con unos ojos artificiales que permitían al submarinista ver mejor bajo el agua, al tiempo que reforzaban el aspecto terrorífico de la criatura.

La secuela no llegó a estrenarse en España y en el original se tituló *Revenge of the Creature* (1955), aunque en algunos paises latinoamericanos se la conoce como *La venganza del monstruo de la Laguna Negra*. La novedad del argumento era sacar a la criatura de su entorno y trasladarla a la ciudad (un viejo truco argumental que los artífices de *King Kong* ya habían puesto en práctica tomándolo prestado de la primera versión, muda, de *El mundo perdido*). Capturado por otros científicos y trasladado a un acuario al sur de Florida, el monstruo se escapa organizando el previsible caos en el entorno urbano. Además de darle su primera, y muy breve, oportunidad de aparecer en pantalla a Clint Eastwood, la película no aportó gran cosa al título anterior, y de hecho es más bien un complemento del mismo, a pesar de que resultó ser el más caro de los tres largometrajes rodados sobre el personaje.

La tercera película se rodó al año siguiente, pero la ausencia de Arnold en la dirección se hizo notar claramente y además, al contrario de las dos anteriores, no se rodó en tres dimensiones, un sistema al que aquellas habían sabido sacar el máximo provecho, provocando sustos varios en los espectadores. Titulada *The Creature Walks Among Us* (1956), el monstruo volvía a ser capturado, en esta ocasión para servir a los experimentos de un científico loco. Quedó claro que el argumento y el personaje habían sido casi totalmente agotados en las dos primeras entregas.

MR. BIG Y EL IMPERIO DE LOS GIGANTES

En lugar de seguir las peripecias del monstruo de la Laguna Negra, Jack Arnold prefirió dedicarse a otros monstruos que habían de pasar a la historia, como la gigantesca araña de *Tarántula* (1955), cuya protagonista era una araña real desplazándose por un decorado en miniatura siendo dirigida por una serie de chorros de aire que la empujaban hacia la zona elegida por el director. El método era sin duda laborioso, pero empleando una araña real, Arnold aportó un temible realismo a las secuencias y una novedad respecto al uso de monstruos de goma aplicado por las producciones de serie B con poco presupuesto, así como a las criaturas animadas fotograma a fotograma tipo *King Kong* o Ray Harryhausen. Otro arácnido agigantado era también uno de los protagonistas de *El increíble hombre menguante* (1957), que Arnold dirigió adaptando una novela de Richard Matheson.

Arnold no fue sin embargo el único que explotó el gigantismo como elemento de terror en los años cincuenta. Uno de sus principales competidores a un nivel mucho más modesto y sin duda menos aplaudido por la crítica fue Bert I. Gordon (1922), más conocido como Mr. Big, quien debutó como director con el largometraje *King Dinosaur* (1955). Su método favorito era agrandarlo todo empleando chapuceros métodos de proyección trasera que parecían abominables a los ojos del público adulto, pero que automáticamente conquistaron al público infantil y juvenil con absurdas historias sobre


TERROR IS LOOSE IN THE CITY!
REVENGE OF THE CREATURE
ALL NEW THRILLS! SHOCK! SUSPENSE!
JOHN AGAR · LORI NELSON · JOHN BROMFIELD
REVENGE OF THE CREATURE
REVENGE OF THE CREATURE
REVENGE OF THE CREATURE
REVENGE OF THE CREATURE
REVENGE OF THE CREATURE
REVENGE OF THE CREATURE
REVENGE OF THE CREATURE



seres pequeños que se convierten en gigantes en el mundo de gigantes en el que habían vivido hasta ese momento, un argumento particularmente querido por la infancia, capaz de identificarse sin demasiada dificultad con esas historias de seres pequeños en un mundo de seres grandes que se vuelven más grandes que los adultos a lo largo de su peripecia. Al tiempo que le permitía ahorrar presupuesto, la proyección trasera facilitaba a Gordon la posibilidad de multiplicar el número de monstruos implicados en la acción y mover a éstos más rápidamente que las criaturas animadas en stop-motion por Ray Harryhausen. En la década de los sesenta ese tipo de producciones de bajo presupuesto empezó su declive, pero para entonces Gordon ya había proporcionado al género aportaciones tan carismáticas como *El gigante ataca* (1957), *La guerra de la bestia gigante* (1958), *La Tierra contra la araña gigante* (1958)... e incluso en la década de los setenta proporcionó dos muestras muy interesantes del gigantismo animal como subgénero del cine de terror y muestra del tema de la rebelión de la naturaleza, adaptando sendos relatos de H.G. Wells: *El alimento de los dioses* (1976) y *El imperio de las hormigas* (1977).

En la primera, Gordon aplicó el sistema de filmar animales reales consiguiendo el efecto de gigantismo con proyección trasera, lo que le permitió reclutar pollos, avispas y ratas gigantes en manada, a base de mezclar esas escenas de animales reales con los modelos falsos construidos para los primeros planos. En *El imperio de las hormigas* repitió la misma jugada, filmando en esta ocasión unas escenas espectaculares de Tucandeira, una especie de hormiga que mide entre 30 y 33 milímetros y está dotada


H. G. WELLS
predicted rocket ships and space travel in "THINGS TO COME"...
nuclear energy and the atom bomb in "THE TIME MACHINE"
Now...
the master of science fiction, tells his most frightening story.
H.G.WELLS' THE FOOD OF THE GODS
...for a taste of HELL!
American International
MARJOE GORTNER · PAMELA FRANKLIN · RALPH MEEKER
JON CYPHER · BELINDA BALASKI · TOM STOVALL and IDA LUPINO

con un aguijón en su parte posterior con el cual inocula veneno a sus víctimas Habitante de Australia y de las selvas de América Central y del Sur, Gordon filmó a esta especie en Panamá, donde se la conoce como Hormiga-Bala y suelen vivir en colonias de hasta 500 individuos. Esas escenas reales aportaron el aspecto más terrorífico a su historia de rebelión de la naturaleza, que por otra parte con el estreno de *Tiburón* (1975), dirigida por Steven Spielberg, se convirtió en un tema recurrente del cine de los años setenta, incluyendo títulos como *Grizzly* (1976), *Orca, la ballena asesina* (1977), *Tentáculos* (1977), *Tintorera* (1977), *Piraña* (1978), de Joe Dante, o *El enjambre* (1978), con la que Irwin Allen incorporó el ataque animal a su catálogo de cine de catástrofes y copió hasta la saciedad a dos de las más señeras iniciadoras de este subgénero, *Cuando ruge la marabunta* (1954) y *Los pájaros* (1963), de Alfred Hitchcock.

INOSHIRO HONDA Y EL KAIJU EIGA: GODZILLA Y COMPAÑÍA

Nacido en Yamagata, Japón, en 1911, Inoshiro Honda es otro de los nombres que debemos añadir a los creadores de monstruos más señeros que en el cine han sido. Su criatura más famosa ha sido sin duda Godzilla (en japonés, Gojira), un gigantesco reptil que nació como emulación de King Kong pero andando el tiempo ha adquirido sus propias proporciones míticas convirtiéndose en la gran estrella del subgénero cinematográfico que los japoneses denominan Kaiju Eiga, o películas de monstruos gigantes.

Estudiante de Bellas Artes diplomado en la rama de pintura, Honda empezó su carrera cinematográfica trabajando para los estudios PCL, que posteriormente habían de convertirse en los poderosos Toho Films, que consiguieron grandes éxitos dedicándose al cine fantástico. El propio Honda fue el encargado de crear un auténtico filón para esta compañía en el año 1954, creando con la ayuda del diseñador Eiji Tsuburaya al lagarto gigante Gojira, protagonista de la película que en España conocimos con el título de *Japón bajo el terror del monstruo* (1954). El largometraje, que llegó a las pantallas un año después de que Ray Harryhausen creara al dinosaurio gigante de *El monstruo de tiempos remotos* (1953) era tanto un lamento de recuerdo de los horrores atómicos que pusieron fin a la Segunda Guerra Mundial (con las dos bombas atómicas lanzadas por los Estados Unidos contra las ciudades niponas de Hiroshima y Nagasaki), como una manera de exorcizar esos miedos por la vía de la fantasía y el cine de catástrofe, auténtica catarsis para un país que seguía intentando sacarse de encima los restos de la pesadilla nuclear. De hecho, el proyecto surgió después de que el productor Tomoyuki Tanaka fuera obligado a abandonar otro tipo de historia más realista en torno a las consecuencias de las pruebas atómicas, la de un grupo de marineros japoneses que sale a pescar en un barco por la zona en la que se realiza un test con armas nucleares, siendo todos ellos fatalmente contaminados. Ese argumento, que pareció demasiado ofensivo para los Estados Unidos, se convirtió en una peripecia fantástica con monstruo en cuyo trasfondo está la misma crítica, aun-


GIANT SPIDER STRIKES!
..CRAWLING TERROR 100 FEET HIGH!
Universal-International presents
TARANTULA!
JOHN AGAR
MARA CORDAY
LEO G. CARROLL
NESTOR PAIVA · ROSS ELLIOTT
DIRECTED BY JACK ARNOLD · SCREENPLAY BY ROBERT M. FRESCO AND MARTIN BERKELEY · PRODUCED BY WILLIAM ALLAND



que llegue hasta la pantalla en la forma de un título de ciencia ficción, explotación y evasión.

El argumento del filme, que estaba influido sin duda por *King Kong* (el nombre es una mezcla de las palabras gorila, en japonés gorira, y ballena, kujira), no podía ser más elocuente: unas pruebas atómicas realizadas por los norteamericanos (en la versión norteamericana filmada en 1998 por Roland Emmerich las pruebas las realizaban los franceses, lo cual es muy elocuente sobre el miedo que le tienen los productores de Hollywood a su público, o por otra parte también de la poca madurez de éste para aceptar las consecuencias de sus actos como país) despiertan de su sueño de siglos a un monstruo que surge de las profundidades marinas: Godzilla. A partir de ese momento la criatura -que en realidad era un actor (Haruo Nakajima) disfrazado con un traje de caucho (cuya primera versión era particularmente pesada, 91 kilos), paseando y pisoteando por una maqueta en miniatura, lo que no le restó por otra parte un ápice de popularidad-, se dedicaba a sembrar el caos en las grandes urbes, y llevarse el gato al agua en las taquillas con una modesta inversión aunque importante para el cine japonés de aquel momento, un millón de dólares, cuyo mayor coste era la realización de las maquetas y decorados que habían de ser destruidos por el monstruo. Monstruo asexuado (al contrario que King Kong y el resto de sus emuladores norteamericanos), Godzilla, criatura de aspecto reptiliano de 50 metros de alto (aunque Tsuburaya quería inicialmente que fuera un gigantesco pulpo) no tardó en contar con sus propias secuelas y de paso abrió las puertas a los monstruos creados por otras compañías para aprovechar el tirón. Una idea de cómo se desenvolvía económicamente la industria del cine nipón en aquel momento la da la obsesión de cineastas y productores por amortizar los gastos, de manera que los monstruos eran prestados entre los distintos estudios para organizar encuentros en la pantalla en un intento por duplicar los ingresos duplicando las estrellas monstruosas que aparecían en las películas, algo así como el tradicional "Dos por el precio de uno", pero trasladado a la zoología fantástica del Kaiju Eiga.

En total Godzilla ha aparecido, hasta el momento de escribir estas líneas, en más de 28 películas, que los aficionados al asunto dividen en dos series, la clásica, iniciada con el filme de 1954 citado más arriba, una segunda serie que dio comienzo en el año 1984 con el largometraje titulado *Godzilla*, y finalmente la tercera serie, que se inició en el año





1997, nuevamente con un largometraje titulado simplemente *Godzilla*. Al margen de todas estas producciones japonesas se encuentra la versión estadounidense, que defraudó a los seguidores más veteranos del monstruo por los cambios introducidos en la misma y por acercarse tanto al *Parque Jurásico* de Steven Spielberg sin llegar a plantear por otra parte nada realmente nuevo para el personaje… excepto un abultado presupuesto: 125 millones de dólares.

En la primera serie encontramos los siguientes títulos: *El rey de los monstruos* (1955), *King Kong contra Godzilla* (1963), *Godzilla contra los monstruos* (1964), *Ghidorah el dragón de tres cabezas* (1965), *Los monstruos invaden la Tierra* (1965), *Los monstruos del mar* (1966), *El hijo de Godzilla* (1967), *Invasión extraterrestre* (1968), *Godzilla´s revenge* (1970), *Godzilla vs. The Smog Monster* (1971), *Galien el monstruo de las galaxias ataca la Tierra* (1972), *Gorgo y Superman se citan en Tokio* (1973), *Ciber Godzilla, máquina de destrucción* (1974) y *Terror of MechaGodzilla* (1975). En la segunda se engloban los títulos: *Godzilla* (1984), *Godzilla vs. Biollante* (1989), *Godzilla contra King Ghidorah* (1991), *Godzilla contra Mothra* (1992), *Gojira tai Mechagojira* (1993), *Gojira tai Space Gojira* (1994), *Gojira Tai Destroyah* (1995), *Godzilla 2000* (1999), *Godzilla vs Megaguirus* (2000), *Godzilla, Mothra, King Gidorah, Giant Monster All-Out Attack* (2001), *Godzilla contra Mecha-Godzilla* (2002), *Godzilla Tokio S.O.S* (2003), y *Godzilla, Final Wars* (2004). Cada una de las series finaliza con la muerte del monstruo, que renace sin dificultad en la siguiente tanda de películas, después de haber nacido como villano para convertirse en héroe.


DU JAMAÍS VU !
Metro-Goldwyn-Mayer
UNE PRODUCTION KING BROTHERS
GORGO
BILL TRAVERS - WILLIAM SYLVESTER - Vincent Winter - Bruce Seton - Joseph O'Conor - Martin Benson
Barry Keegan - Dervis Ward - Christopher Rhodes - EUGENE LOURIE - FRANK KING - MAURICE KING
EN TECHNICOLOR

Conviene no hacerse ilusiones, la misma fórmula argumental se repite una y otra vez, con la misma música ominosa acompañando las apariciones del monstruo. Lo único que ha ido cambiando es el traje vestido por el actor entre las maquetas que miniaturizan la realidad. El disfraz, que como hemos indicado empezó pesando 91 kilos, ha ido haciéndose más ligero y menos caluroso para el actor que ha de trabajar en su interior. En el traje se emplean además cables que salen de la parte posterior del mismo, dos para mover los ojos del monstruo y uno más para la boca. El traje que se confeccionó para la segunda entrega contaba además con unas baterías incorporadas que incrementaron el peso del disfraz, modificado para ser más ligero en la tercera entrega.

En cuanto a los rugidos del monstruo, tras infructuosa búsqueda de equivalente en la naturaleza disponible en nuestro planeta, el compositor Akira Ifukube dio con la clave. Frotar una grosera capa de resina con unos guantes de cuero y luego pasar los dedos por las cuerdas de un contrabajo, arriba y abajo.

En el año 1961, una producción británica nació a la sombra del éxito de Godzilla, titulándose *Gorgo* (1961), historia de una cría de monstruo marino de aspecto reptiliano, capturada tras un terremoto cerca de la costa de Irlanda y trasladada a Londres, hasta donde es seguida por su aún más gigantesca madre, que siembra la destrucción a su paso. Dirigida por Eugène Lourié, que se había ocupado ya de realizar *El monstruo de tiempos remotos* anticipándose a la aparición de Godzilla, la película, cuyo argumento iba a desarrollarse inicialmente en Japón y más tarde en París, fue presentada como el Godzilla inglés, y es sólo una de las muchas imitaciones que surgieron en torno al gigantesco monstruo gris de la Toho. Lógicamente ésta no fue la única compañía que se dedicó a explotar el filón de los monstruos gigantes en Japón, y más tarde surgió en las pantallas el émulo más destacado de Godzilla, la tortuga gigante Gamera, protagonista en 1965 del primer largometraje, que lleva su nombre, producido por los estudios Daiei y dirigido por Noriaki Yuasa. En esta ocasión la explosión nuclear que sacaba al monstruo de las profundidades tenía lugar en el Ártico, despertando a una legendaria tortuga voladora de su sueño secular, hasta que un joven amigo humano de la misma ayudaba a los científicos a frenar su carrera de destrozos generalizados. Su saga prosiguió con *Los monstruos del fin del mundo* (1966), *Gamera contra Gaos, el terror de la noche* (1967), *Viras ataca la Tierra* (1968), *Gamera contra Guiron, guardián del planeta fantasma* (1969), *Gamera contra Gijer, el señor del caos* (1970), *Gamera contra Zigra,la amenaza de los océanos* (1971), y resurgió en una nueva saga iniciada con *Gamera, el guardián del universo* (1995), *Gamera 2: Region Shurai* (1996), *Gamera 3: Iris kakusei* (1999), y *Gamera* (2006), producida por la firma Sochiku.

Entre los proyectos que nunca llegaron a realizarse pero contaban con Godzilla como protagonista destacan por otra parte *Frankenstein Vs. Godzilla* (1963), con una versión del monstruo de Frankenstein en formato gigante, similar al que empleó Inoshiro Honda en la película *Frankenstein a la conquista de la Tierra*, de 1965, *Godzilla vs the Devil* (1978), *SpaceGodzilla* (1978) y *Godzilla vs Mechani-Kong* (1991), la versión robótica de King Kong.


ガメ
深海怪獣
地球征服にやってきたジグラ！
チビッ子の声援で迎え撃つガメラ！
深海で、空中で、世紀の大激突！

ZOMBIS Y MUERTOS VIVIENTES

El zombi es, en la versión como muerto viviente que se alimenta de la carne humana que el director George A. Romero (1940) no llegó a patentar en *La noche de los muertos vivientes* (1968), la última gran incorporación a la galería de monstruos del cine de terror hasta el momento. Cierto es que otras criaturas se han venido añadiendo al listado de agentes del caos que podemos considerar monstruos, y no cabe duda que el asesino psicópata es sin duda una de las más exitosas creaciones en ese sentido, sin embargo por su naturaleza claramente humana y lamentablemente real, ajena a la fantasía, hemos descartado dedicarle al mismo una sección en este trabajo que preferimos centrar únicamente en las criaturas con una componente fantástica en su naturaleza de ficción. En ese sentido, el zombi o muerto viviente es para nosotros el último gran monstruo de la historia del cine, un engendro perfecto para suscitar todo tipo de elucubraciones filosóficas sobre la verdadera naturaleza humana, y en el que nuevamente, siguiendo el recorrido de las cuatro películas dirigidas hasta el momento de escribir estas líneas por su creador, Romero, encontramos esa evolución del monstruo desde el mal hacia una mayor humanización que facilita nuestra identificación como espectadores con el mismo. Dicho de otro modo, de la misma manera que Drácula, el monstruo de Frankenstein, el Hombre Lobo, la mujer pantera o los gigantescos King Kong, Godzilla y Gamera acaban ganándose nuestra simpatía, viajando desde la villanía hacia el estado de antihéroes marginados por la realidad, los muertos





vivientes han ganado la comprensión del público desde las escenas finales de su primera aventura cinematográfica, donde Romero nos mostró la caza prepotente y brutal llevada a cabo contra los mismos por un puñado de ciudadanos norteamericanos que bien podrían ser miembros de la Asociación del Rifle, y volvieron a generar esa misma sensación a través del zombi domesticado de la tercera entrega de la saga, pasando a ser personajes con mayor protagonismo, capaces de comunicarse, organizarse y contar con un líder propio para hacer su primera revolución contra la especie humana en la cuarta película.

Es esa naturaleza humana que todavía subyace en los muertos que salen de sus tumbas quizá el mayor hallazgo de Romero a la hora de crear estos personajes que, como ocurre con todo monstruo del cine, cuentan también con su propio antecedente mitológico o del folclore.

El zombi es en realidad una figura procedente del vudú, esencia religiosa de un pueblo que en absoluto muestra las necesidades caníbales que le aportó Romero en su variación como muertos vivientes. Simbiosis de distintas religiones africanas, principalmente el politeísmo Fon y Yoruba practicados en el reino de Dahomey, situado en lo que hoy es Benin, combinado en una extraña mezcla con el culto católico mal llegado a aquellas tierras desde Europa, es un ejemplo de lo que ocurre cuando África se mezcla con la influencia colonial. Mal comprendido por los nativos, el catolicismo ve así cómo algunas de sus prácticas se confunden, convirtiendo al vudú en una especie de movimiento de resistencia de los esclavos africanos ante sus amos occidentales.

La ficción ha hecho de la fabricación de un zombi el epicentro del vudú, un culto que por otra parte contiene temas mucho más interesantes, como la idea de que el mundo en el que vivimos es sólo una máscara tras la cual se esconden una serie de fuerzas ocultas que siguen obrando un papel protagonista en nuestras vidas. Ha sido por tanto inevitable que la estrella del vudú sean los zombis, siendo así que se convierten en el elemento central de los estudios de un etnobotánico, Wade Davis. Para este científico, el zombi es un humano al cual un hougan, o sacerdote vudú, droga con un compuesto o pócima, una droga en definitiva, capaz de eliminar todas sus reacciones, sumiéndole en una especie de estado catatónico que puede ser confundido con la muerte, ya que tiene un efecto de reducción del metabolismo y motiva la inmovilidad total del individuo. Ello permite convertir a la persona elegida para tal práctica en un esclavo al que tanto se le pueden robar sus riquezas como manipular su existencia manteniéndole sometido mediante esta especie de secuestro por la vía de la química, que por otra parte no tiene nada de sobrenatural y sí mucho de habilidad en el trabajo con la botánica.

Buena muestra de lo en serio que se toman este asunto en algunas de las zonas donde se practica el vudú (principalmente Haití, Benin, Santo Domingo, el Caribe e incluso Luisiona, en Estados Unidos) es el artículo 2-4-9 del Código legal haitiano, donde se especifica: "Será considerado como intento de asesinato todo uso hecho contra las personas de sustancias que, sin producir la muerte, conduzcan a un sueño letárgico más o menos prolongado. Y el hecho de enterrar a las personas a las cuales se les haya suministrado esa sustancia, será considerado asesinato, sea cual sea el resultado".

Lo que Romero ha retenido de estas víctimas de la manipulación es su capacidad para producir al mismo tiempo el miedo y la compasión, vista su sumisión al estado de esclavos, algo que por otra parte no se manifiesta en las muchos imitaciones de muertos vivientes que han llegado a la pantalla siguiendo la estela de las películas de Romero, las cuales consideran al zombi eminentemente como monstruo devorador de carne humana.

A la formulación más clásica del zombi pertenece sin duda una de las películas con las que el director Jacques Tourneur cambió el cine de terror estadounidense en los años cuarenta: *Yo anduve con un zombi* (1943), historia de una joven niñera canadiense que viaja a una plantación de las Indias Occidentales para hacerse cargo de los cuidados de la esposa del dueño de una plantación, en una clave argumental con guión de Curt Siodmak en la cual se percibe tanto la huella de *Rebeca* (1940), de Alfred Hitchcock, como un cierto aliento de los relatos de terror de Edgar Allan Poe. El filme es, junto con *La mujer pantera*, el mayor logro de esa nueva manera de entender el cine de horror que pusieron en pantalla el productor Val Lewton y Tourneur para el estudio RKO. La clave esencial de sus planteamientos terroríficos: el miedo se sugiere por una puesta en escena, y está más en la mente de los personajes que mostrado abiertamente en la pantalla. Al final siempre queda la duda de si todo lo siniestro que nos ha sido dado contemplar es fruto de la enajenación de algunos personajes, perfectamente explicable por la psicología aplicando a Jung, o si realmente se ha manifestado un acontecimiento sobrenatural más propio del cine fantástico.

La otra gran película sobre vudú y zombis es sin duda *La serpiente y el arco iris* (1988), dirigida por Wes Craven precisamente sobre el libro escrito por el etnobotánico Wade

LLEGA LA OBRA MAESTRA DE ZOMBIS DEFINITIVA DEL LEGENDARIO CINEASTA

DE GEORGE A. ROMERO

LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

LOS MUERTOS HEREDARÁN LA TIERRA

WWW.MUERTOSVIVIENTES.UIP.ES

Davis. En ese filme, Craven realiza su mejor relato de terror, mezclado además con una intriga romántica y un entorno más propio del cine político que añaden riqueza a la trama, por otra parte basada en hechos reales. La frase promocional "No me entierres... no estoy muerto", competía en sugestión de terror con las escenas de tortura sugeridas en el propio filme, y todo era tan creíble, que ciertamente dio una pista sobre por dónde debería ir desarrollándose el terror cinematográfico para resultar más efectivo de cara a un público que claramente ha perdido hoy la virginal capacidad para asustarse por casi todo lo que aparece en pantalla que tuvo en otros tiempos y exige tramas y personajes mucho más creíbles para dejarse atrapar por el miedo en lugar de deslizarse por el tobogán de la risa.

Pero lo cierto es que los seguidores más incondicionales de los zombis pueden encontrar otros referentes más extremos en cuanto a lo que fantasía terrorífica se refiere en películas como *La legión de los hombres sin alma* (1932), dirigida por Victor Halperin y protagonizada por Bela Lugosi en el papel de un doctor empeñado en crear zombis. En el mismo año en que se estrenó la película, cuyo título original era *White Zombie*, se estrenó también en un teatro de Broadway la obra *Zombie*, de Kenneth S. Webb, que no dudó en poner un pleito a los productores del filme pretextando que éste era un plagio de su pieza teatral. Los productores ganaron el juicio, pero curiosamente la película se convirtió en uno de esos títulos perdidos y dejó de ser explotado hasta el año 1960, dando lugar a otro pleito entre el distribuidor Frank Storace y los propietarios de los derechos del copyright del filme, los herederos de Stanley Krellberg. El primero deseaba poner en circulación una versión restaurada de la película, pero para ello necesitaba el metraje original del que eran propietarios los herederos de Krellberg, que finalmente ganaron el pleito dejando dichas escenas fuera de la copia restaurada.

El vudú y los zombis se manifestaban también en el largometraje *Black Moon* (1934), dirigido por Roy William Neill y entre cuyas protagonistas se contaba la presencia de la primera "chica King Kong", Fay Wray. Una joven de Nueva York que sufre pesadillas sobre vudú viaja a una isla donde acaba convertida en una diosa a la cual los nativos le ofrecen sacrificios humanos.

En 1957 Edward L. Cahn dirigió *Zombies of Mora Tau*, en la que un grupo de marineros zombis guardan un tesoro en un barco sumergido sesenta años atrás. Por primera vez los muertos vivientes caminaban bajo el agua, algo que harían también los zombis de George A. Romero en *La tierra de los muertos vivientes*, los piratas de *Piratas del Caribe, la maldición de la Perla Negra* (2003), y muy posiblemente los otros muertos vivientes célebres venidos del mar en *La niebla* (1980), de John Carpenter.

Al margen de estas visitas obligadas, los autores del presente libro recomendamos también un paseo por buena parte de las producciones españolas de los años setenta que dieron en tratar el tema de los muertos vivientes, por lo que tienen de evasión y explotación un tanto festiva y despreocupada del asunto, a la manera latina, cual es el caso de una de nuestras favoritas, *El ataque de los muertos sin ojos* (1973), dirigida por Amando de Ossorio, en la cual unos caballeros templarios que fueron cegados y ejecutados por cometer sacrificios humanos regresan 500 años después para cobrar venganza. Es la segunda entrega de una saga que se inició con *La noche del terror ciego* (1972), y continuó con *El buque maldito* (1974) y *La noche de las gaviotas* (1975).



Sin embargo, siempre habrá un antes y un después de *La noche de los muertos vivientes* en lo que se refiere a zombis en el cine. La frontera trazada por George A. Romero con aquella primera película en blanco y negro que dirigió en el año 1968, pronto se vio reforzada por la segunda entrega de su saga, *Zombi* (1978), cuyo título original era *Dawn of the Dead*, y que le llevó a reclutar un ejército de figurantes que cobraban a razón de veinte dólares por cabeza para dejarse maquillar como descompuestos caníbales de ultratumba, dando mayor verosimilitud a la ominosa frase que pronunciaba el policía del SWAT interpretado por Ken Foree: "Cuando no haya más sitio en el infierno, los muertos andarán por la Tierra". Aquella película, la primera en color de la saga, fue seguida por *El día de los muertos* (1985), y completada con *La tierra de los muertos* (2005). El director tuvo la habilidad de no aclarar en ninguna de ellas cuál era el origen de la epidemia de los muertos vivientes, pero en cada una de estas películas Romero ha conseguido darle un empujón definitivo a la mitología de dichos muertos, completando el que podemos considerar como un fresco social de la caída del imperio americano revestido con toques propios de las *pinturas negras* de Goya en la Quinta del Sordo (el cuadro titulado *Saturno devorando a un hijo* es toda una pista sobre el particular, especialmente si tenemos en cuenta el tema mitológico, Saturno, o lo que es lo mismo, Cronos, la alegoría del paso del tiempo, devorando todo aquello que crea, celoso de que los retoños que iban naciendo de su esposa Cibeles acabaran por destruirle).

Así, incluso en su última producción sobre el tema, que es inferior a las anteriores en varios aspectos, Romero ha marcado la nueva frontera para el desarrollo de los zombis como personajes que está por delante de la explotación de los mismos en los remakes de *La noche de los muertos vivientes*, filmado en 1990, y de *Zombi*, filmado con el título de *El amanecer de los muertos*, en 2004, así como de las dos primeras entregas de adaptación del videojuego *Resident Evil*, *Resident Evil* (2002) y *Resident Evil: Apocalypse* (2004), y que por supuesto son superiores a las distintas imitaciones que les salieron a las películas de Romero en el cine italiano... con una salvedad de lujo y visión obligada para los aficionados: *Mi novia es un zombi* (1994), víctima de la nula imaginación para titular películas de la que hacen gala en algunas ocasiones los distribuidores españoles y cuyo título original es *Dellamorte Dellamore*. Dirigida por Michele Soavi, es la adaptación de una novela de Tiziano Sclavi, creador del personaje de cómic Dylan Dog, que plantea además un curioso origen para sus muertos vivientes, calificados como *los retornados*, y que nos lleva de vuelta al cine mudo, ya que extraen su fuerza de las raíces de la mandrágora, la Alraune alemana, que devoran en el cementerio. Lo que equivale en cierto modo a completar una especie de círculo en el miedo para el cine, y por otra parte evidencia que si los creadores del terror quieren realmente renovar el género y hacerlo avanzar hacia el futuro, junto con los imprescindibles referentes reales y cotidianos, habrán de plantearse dejar a un lado lo que se ha venido haciendo en todos estos años de cine sonoro y bucear en las verdaderas raíces del miedo que sin duda se encuentran en el cine mudo.

Pero eso, como alguien dijo en cierta ocasión, es ya otra historia.

O quizá otro libro.


IZARO FILMS
Cuando no haya sitio en el infierno, los muertos caminarán sobre la Tierra
JUE.
DARIO ARGENTO presenta un film escrito y dirigido por GEORGE A. ROMERO
ZOMBI
(EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES)
con DAVID EMGE · KEN FOREE · SCOTT H. REINIGER · GAYLEN ROSS
COLOR

MONSTRUOS EN VIÑETAS DE SUPERHÉROES: EL TERROR SALTA AL CÓMIC

El paseo por los pasillos del terror en el cine que hemos dado hasta este momento se complementa con una amplia producción de aventuras en el cómic de superhéroes de los principales monstruos abordados en la selección del presente libro. En las siguientes líneas hacemos un repaso, forzosamente breve, por cuestiones de espacio, a los tebeos más destacados que han alojado en el trepidante mundo de las viñetas las aventuras de Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo, King Kong, Godzilla, los zombis... y alguno que otro de sus imitadores y clones.

Drácula, el mítico vampiro, cuenta con su serie propia en la editorial Marvel, surgida en buena medida para aprovechar el filón de revistas en blanco y negro que se dedicaban al terror y esquivaban el Comics Code (código de censura instaurado por las propias editoriales para evitar la injerencia de las autoridades federales en el control de sus productos). El primer éxito lo consiguió la editorial Warren con la publicación de las revistas *Creepy* o *Vampirella*. La protagonista de esta última era una vampira del planeta Drakulón creada por el guionista Archie Goodwin y varios dibujantes entre los que destacaba el español Pepe González. Posteriormente Marvel empezó a editar otras revistas encuadradas dentro del mismo género, como *Tales of the Zombi, Vampire Tales, Dracula Lives!* o *Monsters Unleashed*, todas ellas editadas en blanco y negro, lo que les permitía soslayar el Comics Code, que sólo afectaba a los libros de cómics editados a color. El Comics Code especificaba textualmente: "Quedan prohibidas las escenas o los objetos asociados con muertos vivientes, vampiros, fantasmas, canibalismo y licantropía", pero tras la salida de dichas publicaciones en blanco y negro se estaba suavizando, lo que permitió la creación en los cómics a color de la Marvel de un personaje vampírico, Morbius, que apareció por primera vez en el número 101 de la colección *Amazing Spiderman*, publicado en octubre de 1971. Ello permitió que aparecieran otros personajes del mundo del terror en las viñetas a color, abriendo las puertas a la publicación de *La tumba de Drácula*, colección creada por Jerry Conway (guionista) y Gene Colan (dibujante), y cuyo primer número apareció en septiembre de 1972, alargándose su edición hasta alcanzar los setenta números cuando finalmente desapareció en 1979.

Junto a esta versión del célebre conde vampírico editada en el mundo de los superhéroes (y que a su vez daría lugar a la creación del personaje de Blade, que apareció por primera vez en las páginas de *La tumba de Drácula*), destaca también el traslado del personaje al mundo del cómic que llevó a cabo Fernando Fernández en *Drácula*, publicación de la editorial Toutain, primero por entregas en la revista Creepy, y posteriormente en formato de álbum. En la misma se mantenía mucho más fiel a la novela de Bram Stoker que la variante elaborada por Marvel, sin duda más cercana a la fórmula de los tebeos de superhéroes (de hecho Drácula llegó a enfrentarse con algunos de los personajes superheróicos de aquella editorial en varios *cross over* que habían de llevarle a medir sus vampíricas facultades contra Spiderman, los mutantes de la Patrulla X, el Doctor Extraño, el mítico Thor y el surfista galáctico Estela Plateada).

ESCALOFRIO presenta la edición en español de:

10

MARVEL MONSTER GROUP Nº 2

VAMPIRE TALES

REVISTA PARA ADULTOS

HISTORIAS GRAFICAS DE MEDIANOCHE

Otra versión en viñetas de Drácula, al margen de sus apariciones en la principal competidora de Marvel, la editorial DC Comics, enfrentándose con Batman, el Hombre-Murciélago, en un tomo del sello Elseworlds ajenas a la continuidad del Universo DC titulado *Batman/Drácula*, es la serie editada por la firma Silent Devil, titulada *Drácula contra el Rey Arturo*, con guión de Adam y Christian Beranek y dibujos de Chris Moreno, y también la adaptación al cómic de la película de Francis Coppola dibujada por Mike Mignola, editada en Estados Unidos por Topps, y agotada en España en el momento de escribir estas líneas, hasta el punto de que se ha convertido en un auténtico objeto de coleccionista.

Obviamente ésta es sólo la punta del iceberg de las adaptaciones de Drácula al mundo del tebeo, ya que como ocurre con Frankenstein es un personaje que cuenta en su haber numerosas versiones en el denominado noveno arte. El monstruo creado para la literatura por Mary W. Shelley ha protagonizado, entre muchas otras, las siguientes apariciones en las viñetas: Marvel le reclutó por primera vez para enfrentarse a los *X-Men* en el número 40 de la colección de estos últimos, publicado en enero de 1968, y posteriormente protagonizó una adaptación de su propia novela en la serie *Monster of Frankenstein*, cuyo primer número se publicó en enero de 1973 con guión de Gary Friedrich y dibujos de Mike Ploog. Más tarde la editorial Marvel le llevó a enfrentarse con otros personajes de la casa, como Spiderman, Los Vengadores, El Hombre de Hierro, la versión allí explotada de El Hombre Lobo, Drácula... Con posterioridad ha aparecido en el número 5 de la serie *Marvel The Lost Generation*, publicado en octubre de 2000, protagonizada por unos superhéroes perdidos entre las figuras de la Segunda Guerra Mundial y la llegada de los Cuatro Fantásticos.



Los hermanos Wachowski, célebres por la saga de Matrix, abordaron el personaje en la colección de tebeos *Doc Frankenstein*, que vio la luz en noviembre de 2004, con dibujos de Steve Skroce; Grant Morrison escribió los guiones de la serie *Frankenstein*, aparecida en noviembre de 2005 con dibujos de Doug Mahnke, y por último la criatura apareció también en la miniserie de cinco números *Howling Commandos*, escrita por Keith Giffen y dibujada por Eduardo Francisco, en torno a un grupo formado por la organización SHIELD de Nick Furia para combatir amenazas monstruosas, en el que se integran un clon del monstruo


SPIDER-MAN
101
OCT
STILL
15¢
the AMAZING
SPIDER-MAN
FOOL! IT WILL TAKE MORE THAN A FREAK WITH SIX ARMS TO STOP-- A VAMPIRE!
MARVEL COMICS GROUP
A MONSTER CALLED... MORBIUS!

de Frankenstein, la Momia Viviente, un hombre lobo que responde por el nombre de Warwolf, una vampiresa llamada Nina Price, y Zombie, un personaje que lleva una larga temporada paseándose por el Universo Marvel.

Por su parte, el Hombre Lobo ha gozado de dos representaciones principales en la editorial Marvel: Jack Russell, licántropo que apareció por primera vez en el número 2 de la colección *Marvel Spotlight*, publicado en enero de 1972, y el hijo de Jonah Jameson, editor del periódico Daily Bugle en la serie Spiderman, que sin convertirse en hombre lobo, apareció por primera vez como personaje en el número 1 de *Amazing Spiderman*, publicado en marzo de 1963, ejerciendo como astronauta rescatado por el hombre araña, pero no se convirtió en licántropo hasta diez años más tarde, en el número 124 de *Amazing Spiderman*, publicado en septiembre de 1973.

A su vez, el dibujante Neal Adams realizó en los años ochenta su versión de los tres monstruos, Drácula, Frankenstein y el Hombre Lobo, en el cómic titulado *Monsters*, que antes de aparecer en formato de álbum se publicó por entregas.

Pero para cerrar definitivamente este breve y no completo recorrido por las apariciones de los hombres lobo en el mundo de los superhéroes, nada mejor que recordar al representante español de esta tradición, que responde por el nombre de guerra de Lobisome y forma en las filas del grupo de superhéroes español denominado *Iberia Inc.*, una asociación de personajes creada para protagonizar una miniserie de seis entregas editada por Planeta Agostini en el año 1996, y que intentaba replicar los planteamientos del cómic de superhéroes estadounidense trasladándolos a España. Sus creadores fueron Rafael Martín y Carlos Pacheco, y sus integrantes de ficción eran Trueno, Melkart, Aquaviva, Drac de Ferro, Dolmen, Trasnu, y por supuesto un hombre lobo gallego, Lobisome, cuyo verdadero nombre es Jacinto Larrán Olea (homenaje a Pedro Olea, director del largometraje *El bosque del lobo*), arqueólogo y escritor de ciencia ficción capaz de transformarse en lobo, o en licántropo, y capaz de regenerarse en hombre mediante el efecto Fierabrás, un guiño de recuerdo para el *Don Quijote* de Miguel de Cervantes).



La representación más destacada de King Kong en el mundo del cómic es un émulo del peludo gorila que responde por el nombre de *Mytek el poderoso* (*Mytek the Mighty*), personaje de la editorial británica IPC/Fleetway, cuyas aventuras fueron publicadas en *Valiant*

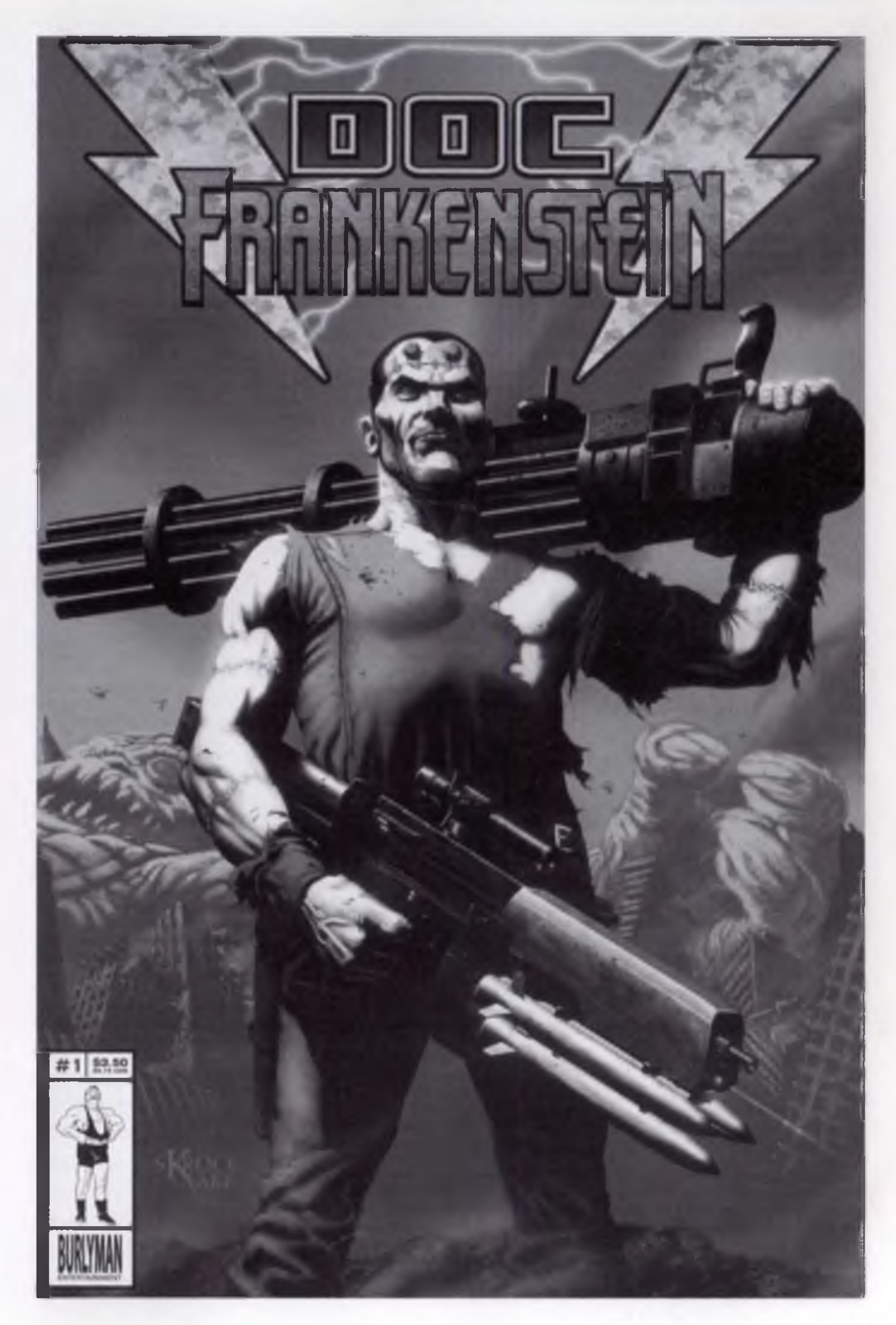

TOMB OF DRACULA
MARVEL COMICS GROUP
30¢
52
JAN
02143
THE TOMB OF
DRACULA
LORD OF VAMPIRES!
COMICBOOK'S NUMBER 1 FEAR MAGAZINE
IT'S--HIM!! THE ONE MAN EVEN I CANNOT STOP!
CYCLON
7
WHO IS THE DEMON DRACULA FEARS?

entre 1964 y 1970. Tom Tully fue el guionista encargado de narrar sus aventuras, tarea en la que estuvo acompañado por los dibujantes Eric Bradbury y Bill Lacey. Tully, que había servido en la RAF como contable, se encargó de escribir conocidas historietas inglesas como *Roy of the Rovers*, *Kelly Ojo Mágico*, *Zarpa de Acero*, *Dan Dare*, *Los héroes de Harlem* o *Johnny Red*. Bradbury, nacido en 1921, combatió como piloto en la Segunda Guerra Mundial y llevaba en el campo de los cómics desde finales de los cuarenta, encargándose de ilustrar series como *Luck Logan*, *Búfalo Bill* o *The King´s Thief*. Lacey, nacido en 1917, también había sido piloto en la RAF y después de la guerra se dedicó a realizar ilustraciones técnicas para el Ministerio del Aire británico. Sus primeros trabajos en los tebeos se publicaron a comienzos de los cincuenta, colaborando en revistas como *Mickey Mouse Weekly* o *Super Detective Library*. Lacey se encargó de Mytek desde 1966 y hasta su cierre en 1970.

La premisa en la que se basa la serie de Mytek es un poco rocambolesca. El Profesor Arnold Boyce, que desarrolla sus actividades científicas en un laboratorio situado en una región de África, sufre el ataque de una violenta tribu vecina, los Askari, inspirados vagamente en los zulúes. Dicha tribu adora a un dios-mono, llamado Mytek, información que es comunicada a Boyce por su amigo el cazador Dirk Mason. Para evitar futuros ataques a su laboratorio, y con el fin de pacificar los violentos instintos de los nativos, el profesor decide construir un robot gigantesco con la forma del dios de los Askari. Para ello cuenta con la inestimable ayuda del enano jorobado Gogra, cuyo odio hacia la humanidad no tiene límites. Cuando el gigantesco robot simiesco está construido, Gogra logra hacerse con el control del mismo y consigue poner de su parte a los Askari aprovechando sus curiosas creencias religiosas. Después de diversas peripecias, Boyce y Mason consiguen arrebatarle a Gogra el control de Mytek, que a partir de entonces iniciará la construcción de diversos robots gigantes, a cual más extravagante, para luchar contra el mono gigante. Con el discurrir de la serie sus protagonistas se enfrentaron a nuevas amenazas desde extraterrestres invasores a lagartos gigantes surgidos de un lago radiactivo y la figura de Mytek pasó a convertirse en una especie de protector del continente africano, y por extensión también de Inglaterra.



La serie fue publicada en diversos paises de Europa. En Francia se editó con el nombre de *King Kong, le robot*,


DOC
FRANKENSTEIN
#1
BURLYMAN

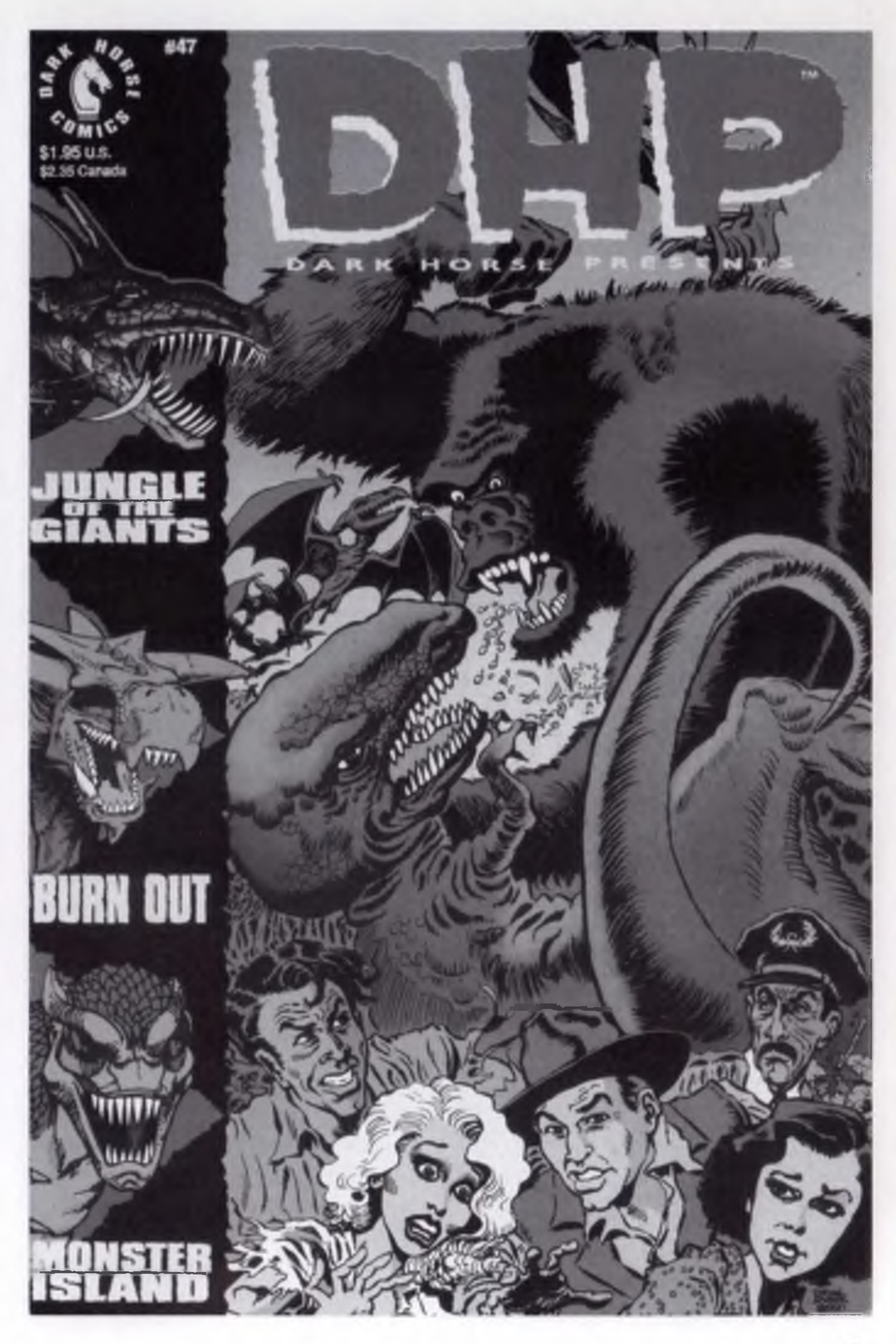
en 16 entregas de 120 páginas publicadas entre 1972 y 1974. En Alemania, sus aventuras aparecieron en la revista *Kobra*, que también recogía las andanzas de otros personajes de la misma editorial como *Kelly Ojo Mágico*, *Spider*, *Archie el Robot* o *Zarpa de Acero* (publicados por Vértice en nuestro país). Sin embargo la labor editorial en dicha revista dejó bastante que desear, las historias no concluían o no se correspondían de un número a otro. Un ejemplo de esto ocurrió cuando los lectores alemanes se quedaron sin conocer el desenlace de una historia cuando la serie fue cancelada en su país de origen. En España apareció con su nombre original, *Mytek el poderoso*, en aquellos tomitos de los sesenta publicados por la editorial Vértice en los que se cambiaba el tamaño y orden de las viñetas para que encajara el cómic en el formato de la publicación. Algunas viñetas eran retocadas burdamente mientras que en otras se notaban los añadidos para ampliar su tamaño. Posteriormente apareció bajo el sello Mundicómics Adultos, también de la editorial Vértice, con un tamaño mayor, un coloreado espantoso y alguna que otra viñeta arreglada. Después se publicó en la colección Línea 83 de Ediciones Surco, en blanco y negro.

La editorial IPC/Fleetway también alumbró otros monstruos gigantes en las páginas de sus revistas. Uno de ellos fue *Galaxus*, una mezcla de simio y pato que apareció en *Buster* entre 1966 y 1974. De origen extraterrestre, tenía como Mytek un par de comparsas humanos, Jim y Danny Jones. Capaz de alterar su tamaño y temperatura, sus habilidades telepáticas le permitían conversar con un humano. La serie fue escrita por Scott Goodall y dibujada en ocasiones por Solano López. Otro monstruo de la IPC fue *Gargan*, inspirado en las leyendas del yeti, que apareció por primera vez en *Lion*. En esta ocasión el compañero humano era el huérfano Rhurki. Trasladado a los Estados Unidos contra su voluntad acaba expuesto en una feria de monstruos por el malvado de turno.



Los personajes de IPC/Fleetway retornaron en un número especial de la revista *2000 A.D. Action Special*, revista en la que aparecieron las aventuras del Juez Dredd, si bien la versión de algunos de ellos no tenía demasiada relación con los originales.

Paul Grist, en su serie *Jack Staff*, también ha llevado a cabo un homenaje a los personajes de la IPC/Fleetway. Por su parte Alan Moore ha hecho lo propio en *Albion*, mini serie de seis


#47
DARK HORSE COMICS
$1.95 U.S.
$2.35 Canada
DHP
DARK HORSE PRESENTS
JUNGLE OF THE GIANTS
BURN OUT
MONSTER ISLAND

números publicada por el sello WildStorm, de la DC Comics, en la que lleva a cabo un tributo a dichas creaciones. Un dato curioso es que el dibujante y guionista Rick Veitch utilizó a Mytek para realizar un extraño homenaje a Moore en el libro *The Extraordinary Works of Alan Moore*, en el que convertía al genial guionista británico en un mono gigantesco llamado *Moortek the Mighty*.

Asimismo la editorial Titan Books, aprovechando el interés despertado por dichos personajes, tiene previsto poner en el mercado recopilaciones de las aventuras de *Spider* o *Zarpa de Acero*. Por último, si uno se revisa los correos publicados en las diferentes series clásicas de Marvel aparecidas bajo el sello Excelsior de Forum y Biblioteca Marvel de Panini, puede encontrar varias cartas de lectores que piden sin descanso nuevas ediciones en dicho formato de las publicaciones de la IPC/Fleetway como *Zarpa de Acero, Kelly Ojo Mágico, Mytek el poderoso* o *Spider*.

El gran emulador de King Kong en el cine japonés, Godzilla, fue recuperado como personaje de tebeo en una colección propia titulada con su nombre y editada por Marvel en agosto de 1977. Esa serie de aventuras enfrentó a la gigantesca lagartija con personajes de la casa como Los Vengadores y los agentes de la organización SHIELD. Posteriormente la editorial Dark Horse publicó la serie *Godzilla, King of the Monsters* (1987), con Arthur Adams, fanático del personaje, como uno de los dibujantes. Esta misma editorial publicó en enero de 1991 un número dedicado a homenajear a los monstruos gigantescos tipo King Kong, Godzilla y compañía en la entrega 47 de su colección *Dark Horse Presents*.



Zombis y muertos vivientes también han conseguido su parcela de protagonismo en el mundo del tebeo y más concretamente en los universos poblados por superhéroes. Entre otros destaca Simon William Garth, alias El Zombie, cuya primera aparición tuvo lugar en el número 5 del cómic titulado *Menace*, publicado en julio de 1953, con guión de Stan Lee y dibujado por Bill Everett. Esta misma historia fue contada nuevamente en la colección *Tales of the Zombie*, que empezó a publicarse en agosto de 1973, con guión de Roy Thomas y Steve Gerber y dibujos de John Buscema y Tom Palmer. El personaje se ha paseado por las colecciones de superhéroes enfrentándose con distintos personajes de la casa, como Daredevil, Hannibal King, el detective vampírico de la Marvel, Spiderman...


DC
TOE TAGS
FEATURING
GEORGE A. ROMERO
NO. 1
DEC '04
SUGGESTED FOR MATURE READERS
WITH
TOMMY CASTILLO &
RODNEY RAMOS
DIRECT SALES
$2.95 US $4.50 CAN

El otro hito en lo referido a superhéroes y muertos vivientes lo encontramos en el año 2005 con la publicación de la miniserie de cinco números *Marvel Zombies*, escrita por Robert Kirkman y dibujada por Sean Phillips. Su argumento nos sitúa en una realidad paralela surgida en las páginas de la colección *Ultimate Fantastic Four*, en la que todos los superhéroes de la Marvel, afectados por un virus alienígena, se han convertido en zombis devoradores de carne humana.

Y si tenemos en cuenta que en su momento se conoció a los seguidores de las colecciones de superhéroes de la editorial Marvel con el apelativo coloquial de zombis, el círculo de la relación entre los monstruos clásicos y los superhéroes de tebeo queda cerrado definitivamente.

No obstante lo más llamativo de la trayectoria de los zombis en el mundo del cómic es que han sido capaces de salir del universo de superhéroes para convertirse en protagonistas de sus propias series y novelas gráficas, dando lugar a tres de los más destacados tebeos de terror publicados en los últimos años. El propio creador de los muertos vivientes más célebres del cine, George A. Romero, es el guionista de *Toetags*, publicación de la DC Comics dibujada por Tommy Castillo, pero además los aficionados al asunto pueden encontrar más muertos vivientes en las viñetas de *Remains*, publicada por IDW Publishing, con guión de Steve Niles y Kieron Dwyer como dibujante, o *Los muertos vivientes*, publicada por la editorial Image con guión de Robert Kirkman y dibujos de Charlie Adlar. Cualquiera de estas series son la mejor pista para entender que los monstruos del cine tienen también cuerda para rato en el mundo del cómic.